『PlayStation Meeting 2003』召开，PSP硬件规格发表!!

2003 17

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件



杂志+VCD+CD 特价 9.8元

▽ 最速怒涛攻略8连发!!

**我们的太阳/光明之魂2**

**胜利十一人7/幻想传说**

**恐怖惊魂夜小说/球队创造3**

**全日本少年足球大会2/炼金术士2**

▽ 最新期待新作无双报道!!

**真三国无双3·猛将传**

**异度传说第二章·善恶的彼岸**

**巨大的蛋·比利哈特大冒险**

**梦幻之星在线3·卡片革命**

**恶魔城·无罪的叹息**

▽ 电击收藏精彩无限

魅力抢先报

**机动战士高达SEED**

游戏历史

**胜利的光芒：胜利的十一人**

国产GMV

**最终幻想IX～生命的旋律**

偷袭

# 任天堂中国专用主机即将面市?!


NINTENDO GAMECUBE
現世ニ復活セシ胸躍リ
席卷日本的神话
觉醒。
传说中的RPG"天外魔境II"复活!!
●GAMECUBE预定9月25日发售 ●PLAYSTATION2预定10月2日发售
貳拾壱世紀天外
HUDSON

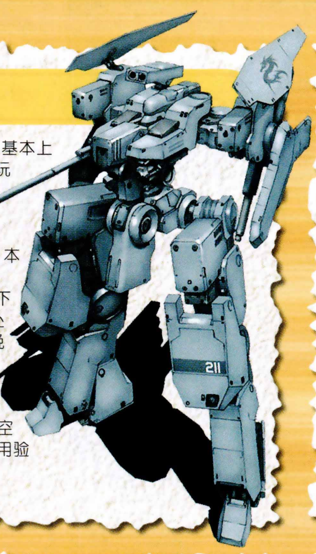

PlayStation 2
FAR EAST OF EDEN
天外魔境 II
MANJIMARU
魔境覚醒計画

电软六人手记

# 编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

## 风林



●本期，编辑同时三人入手50000型BB，基本上编辑部在线游戏小队组成。下面该考虑玩什么了，FF11是别人的选择，虽然木头也把这套碟子买了，但还没有准备开动。先从支持语音的"SOCOM"开始吧！
●7月是FC 20周年纪念的大日子，先拜一下。本期特辑不少，有看头。
●结稿前的这几天出奇的闷热，尤其是对上下班要挤车的木头来说，实在是吃不大消。到处都是湿漉漉的，每个人都像洗了澡一样。晚上成宿开着空调才能入睡，这样的日子，好像熬不到头一样……
●世界上有两个神，他们都叫迈克尔。
●星川明人在制作"我们的太阳"期间，天空一直多云，结果游戏无法进行下去，而使用验钞机他又说怕得皮肤癌……
●铁骑万岁，右边这张图多摆几期吧！

## 天天




■PSP公布了主打性能，无懈可击的强大，性能约达到PS2的水平，比我们之前讨论的还要高出十倍。
■作为日本世嘉的执行役员（SEGA董事会15位成员之一），铃木裕挂帅的新子会社CINEMATIC ONLINE GAMES，注目度高。
■天语的“同桌”宇部，利用本人的“宝光盘”，将工作电脑升级至XP PRO，其配置竟为赛扬450/128MB！天语曾被迫更换内存至双512(现价约1250元。当初一条准全新256DDR贴640元换来，却意外赚370元！)。
■听罗大佑的“稻草人”，泪流满面，真是太感动了…… m(._.)m

## 宇部



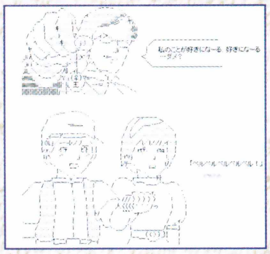
■上星期去中关村购物时，淘到了这款号称世界最小的东芝手写笔记本，虽说是配置早已过时的二手机，可成色却有九成新以上，而且七百多元的价格实在太爽了。现在硬盘装足了经典的DOS游戏和wmv的电影，玩起来也挺开心，怎么说这也算俺的第一台本本啊。只是由于超频的原因，散热效果不太理想。
■宇部一直关注的smartphone手机——CECT神达8380终于上市，这款集多项娱乐功能（电影，游戏，MP3和PDA)于一体的智能手机实在是非常诱人。只是目前囊中羞涩（刚为家中更换了液晶显示器），耐心等待吧。

## PERFECT



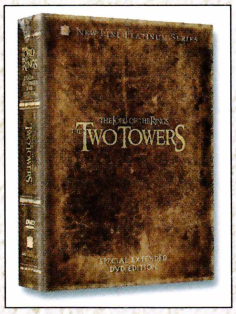
●继索尼的大陆版PS2计划之后，任天堂也相中了中国市场，而且还扬言要发售专门为中国开发的游戏主机！具体消息请参见本期新闻眼。
●PSP的硬件数据终于发表了，号称10倍于PS的CUP处理能力确实让人充满期待，不过性能如此强悍的便携机要卖多少钱呢？掌机市场一直以来被任天堂完全操控，尤其为掌机的定位也成了业界约定俗成的规矩，那么索尼要如何打破GB家族的束缚呢？无论如何，这次的碰撞都是一场过瘾的好戏！
●HARO这东西真无聊！也许是因为自己对机战系列压根就没兴趣吧，每天看着同事摆弄着HARO玩具、穿着HARO T恤心里颇为不解……

## 星尘大海



■结识了来自北京的MD2，同时也发现了自己的那颗向往进步的火热的心。
■在影院接受了MATRIX2的强烈视听轰炸，同时也经历了一个心情复杂的夜晚◎#？%！￥……※。
■姻缘巧合的得到了《99机战大事典》，再次谢谢明人君的慷慨和大方……
■看了《LOVE HINA》的漫画版后产生了很强的代入感，在时雨的世界中这一定会被关在塔中呢，异端啊异端。
■购物锁定：：：：：8月6日的关西版HARO2：：：：：，不知道誓言何时可以实现。
■最近脑中默念句：“剑之道，无极、无尽……”

## MASCAR




■本月最大的惊喜就是提前5天入手了WE7，这个版本变化很大，MASCAR会在第一时间向大家汇报最新消息，这里多说无益。
■PS2 50000型BB套装终于顺利搞定了，加上一套FF11吉拉特幻影，一共花了30××元，在这里要特别感谢TGFC的雷飞和尚。
■PERFECT早了数天入手FF11，每天晚上都能看着他玩《登录》……
■一些大片的DVD也有了消息，黑客2是10月14日、海底总动员是11月4日，都是2张D9。至于4张D9的指环王2白金版要到11月18日才有，请大家买盘的时候要注意。




封面:SNK VS CAPCOM·混乱

## GAME INDEX

**PS2**

恶魔城·无罪的叹息……12
真·三国无双3 猛将传……16
异度传说 第二章 善恶的彼岸……18
召唤之夜3……20
J联盟球会创造3……36
世界足球·胜利十一人6·FINAL……40
炼金术士2……42
世界足球·胜利十一人7……74
恐怖惊魂夜2……82
太鼓之达人3……122
新纪幻想……123
吃豆（暂名）……126
凯歌之号炮……126
战斗之星……126
SSX3……124
山脊赛车革命……124
荣誉勋章·日出……125
智慧女神计划·专家版……125

**GC**

伟大的蛋 比利哈特的大冒险……24
梦幻之星在线3 卡片革命……26
鲁邦三世·大海中的秘宝……123
天才BIT君GLADIATOR BATTLE……123
马里奥高尔夫·家族旅行……125
最终幻想·水晶编年史……127
牧场物语·美好生活……128

**XBOX**

恐龙猎手……124
猎头者·救赎……127
速度与疯狂……127
狂野空战……128
科林麦克雷拉力4……128

**GBA**

我们的太阳……58
幻想传说……67
光明之魂2……76
全日本少年足球大会2……80

**AC**

侍魂ZERO……28

半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
64472919
广告部电话：（010）64472180
广告制作：（010）64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：8.40元

# 电子游戏软件 CONTENTS

GAME SOFTWARE VOL.117 2003/17

**卷首特辑**

## 索尼的法则、索尼的速度……4
未来掌机强大性能公布，索尼终于揭开PSP第一层面纱。

**专题企划**

## FC主机诞生秘话……46
在任天堂最强主机诞生20周年之际，谨以此文献给所有玩游戏的人。

**大攻略**

## 我们的太阳……58
需要站在烈日炎炎下展开的消灭吸血鬼和大恶魔之旅。

## 幻想传说……67
经典RPG掌机重现，完美攻略让你再次回归“传说”的世界。

## 世界足球·胜利十一人7……74
全能力分析、全隐藏要素、全技巧解说，带你玩转PS2上的顶级足球游戏。

## 光明之魂2……76
掌机A·RPG强作再现，强力攻略完全剖析光明与黑暗的世界。

## 全日本少年足球大会2……80
训练要素完全把握，拥有一支日本第一的少年足球队不再是梦。

## 恐怖惊魂夜2……82
绝对恐怖大作的恐怖剧情攻略连载第五弹，看得见的惊吓。

**三栖人**

## 苍穹幻想曲－RAHXEPHIN的世界……106
动漫达人JEDI带你一起走近2002年度TV动画最高作及其同名游戏。

**无双报道**

恶魔城·无罪的叹息……12
真·三国无双3 猛将传……16
异度传说 第二章 善恶的彼岸……18
召唤之夜3……20
新约·圣剑传说……22
伟大的蛋 比利哈特的大冒险……24
梦幻之星在线3 卡片革命……26
侍魂ZERO……28

**游戏研究所**

J联盟球会创造3……36
世界足球·胜利十一人6·FINAL……40
炼金术士2……42

**其它栏目**

编辑手札……2
本期目录……3
游戏新闻眼……4
中国电玩榜……10
编辑点评……33
闯关族的家……52
大墙画廊……57
秘技天地……90
科普园地……92
漫画欣赏：新约·圣剑传说……96
日文地狱……109
GAMEBAR……110
新作游戏发售表……118
龙哥热线……120
新作游戏情报……122

## 激荡报道 索尼发布PSP硬件规格

## 索尼召开“PlayStation Meeting 2003”大会
# 久多良木健发表PSP硬件规格!!

### PSP的性能是PS的10倍?!

本刊讯(记者L·P) 在近日召开的“PS Meeting 2003”大会上,各大厂商按照惯例进行了新作展示和介绍,然而真正的重头戏,则是由久多良木健公布的PSP硬件规格。除了在E3展上透露的内容之外,双处理器、7.1声道、每秒3300万多边形,以及无线局域网功能等惊人的配置和数字,再一次超越了人们的想象。现在,让我们看看这款号称21世纪Walkman的便携机到底具备哪些过人之处。

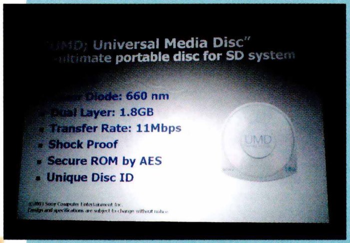
●中央处理器(CPU):

32位MIPS R4000芯片,工作频率333MHz,大约是PS的10倍!

●多媒体处理器:

32位MIPS R4000芯片,工作频率333MHz。

使用一块与CPU相同的芯片来专门处理电影和音乐等数据,这种近乎奢侈的设计也体现出SONY对影音表现能力的重视。而且久多良木曾表示,将使用90纳米的工艺来生产R4000芯片,现阶段这对SONY自己来说也是个挑战。




↑索尼利用大屏幕发布数据规格。

●浮点运算器(FPU, VFPU):

每秒26亿次浮点运算能力,同时具有3D运算扩展指令集。

●图形处理器(GPU):

2MB显示内存,带宽5.3GB,理论上每秒可以生成3300万多边形。同时使用曲面生成及多边形引擎,以此来减低运算量。

●内存:

8MB eDRAM为主内存,用于程序与数据的存放。2MB eDRAM为多媒体处理专用内存。内存带宽2.6GB。

●显示部件:

4.5英寸TFT背光液晶屏幕,长宽比16:9(大约是9.6cm×5.4cm的规格),480x272像素,24位颜色。

●声音单元:

借用了MD上的VME (Virtual Mobile Engine) 处理器,可以实现7.1声道立体声。

●外存储媒介:

60mm规格的UMD光盘,1.8GB容量。配合内部的AVC解码器,可以播放2小时DVD影片(一张光盘)。



←充满自信神色的久多良木健向人们介绍PSP的规格

●网络接口:

除了红外线通信能力之外,SONY采纳开发人员的建议,增加了基于IEEE802.11标准的无线局域网连接功能。与“蓝牙”不同的是,IEEE802.11属于工业标准(蓝牙是民用的),公布于1997年6月,目前已经细分为a、b、g三类,最快的a类有54MB/S的速率,b类也有11MB/S(无线网络会根据干扰情况自动下调速率,此处给出的是最大值),不过久多良木没有说明用在PSP上的具体是哪类。

此外,PSP还配备了USB 2.0接口和对Memory Stick的支持,为了减低耗电量,核心元件将在1.2V超低电压下工作。电源为可充电锂离子电池。

●操作按键:

虽然PSP真正的外观还没有透露给外界,但是按键已经确认采用与PS相近的设计,包括○、×、□、△、R1、L1、SELECT、START和一个类比摇杆,只是SONY将如何解决摇杆突起与平滑外形间的矛盾现在还不得而知。

目前距离PSP面市还有1年多的时间,无论外部、内部都存在很多变数。久多良木健曾说过,“在PS的大家庭中,PSP是一个更加健康的孩子”,那么就让我们对这个孩子的未来拭目以待吧。

## 评:索尼的法则,索尼的速度!!

索尼终于揭开了PSP第一层的面纱。

第一层的意思,是说这样的面纱还会有很多。就像PS2一样,当我们能够真正亲眼看到这台机器并且亲自动手尝试之前,我们将被索尼的各种数据与功能重重围绕,我们将惊叹、惊呼、尖叫,直至彻底迷失自我和方向,乖乖地缴械投降。

这当然是索尼预想之中的结局,而且总是屡试不爽。

除非,你能够从那些面纱的背后,真正看到点什么。

*　　*　　*　　*

PSP是在怎样的一个状况下成为瞩目焦点的呢?

今年4月份,索尼的财务状况遭受了前所未有的危机。年度财务报告表明,在2002财年里,单单是最后一个季度,索尼便净亏损了1161亿日元,这笔赤字约合9.5亿美元,差不多与世嘉前几年合计的亏损额相同。公报出台,商界大哗,连一大批资深分析师们也都目瞪口呆。人们激愤于索尼居然在事先没有给予哪怕是一丁点的预警,与这种心情相对应的,是今年跌幅已经高达40%的索尼股票则再次下跌到低于3000日元——这对于这样的日本大公司简直是不可想象的,因此某些媒体甚至以“索尼危机”为题,痛惜大贺典雄的公司风光不在。

就在这波澜骤起的关键时刻,5月中旬,全世界最大的电子娱乐展览E3在洛杉矶开幕。而索尼只不过因为在会展前一天正式公布了PSP计划,就轻而易举地把股价顶回3100日元以上。

一个小小的PSP有这么大的魅力固然让人惊叹,但是,如果单单只是一台“便携式游戏机”的话,PSP的魅力又是从哪里来的呢?

*　　*　　*　　*

索尼从电子产品起家、从音乐及娱乐业发达,能够达到今天这样的规模,很重要的一点便是由于它出色的市场控制与调节能力。“索尼法则”强调速度,习惯于创造一

种流行，使它快速普及、快速发展，使得消费者为了追逐着这种流行而不得不在索尼的市场圈套中愈陷愈深。

但是过于依仗市场也给索尼带来了不少副作用。从技术层面来讲——尤其是电子产品的一些关键核心技术，索尼到今天已失去了大多数的优势：PDP等离子显示技术为先锋所掌握、而液晶显示则又是夏普的所长。如果任凭这种情况发展下去，索尼必然在下一轮的电子产品竞争中彻底败退。

所以，正如出井申之所言，索尼“不得不开始一个全面的整修”。

这个所谓的“整修”，对以消费类电子产品为主的索尼来说无疑是一个巨大的改变，而仔细分析它的战略便可以发现，索尼未来的目标正在逐渐放弃在电子产品技术层面上的竞争，从PS的计划开始，到PSX、到PSP，索尼正在悄悄地向着网络、媒体巨头的方向发展，而最终目的，则很有可能挑战微软在操作系统甚至软件业中的地位。

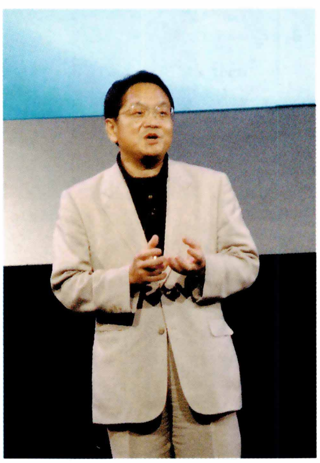
*　　*　　*　　*

在PSP宣布以后的这段时间里，索尼陆陆续续地还公布了不少最新的电子产品。一如以往的，这些玩艺依旧是那么新潮而诱人，但如果只是把它们看做是普通的推陈出新，就大错而特错了。

PEG-UX50这个索尼计划在8月9日发售的PDA，只是这众多产品中的一个。但是细细看去，却可以惊讶地发现，这款PDA与公开的PSP有诸多相似之处：功能、架构、硬件指标甚至3D机能，除了操作之外，UX50几乎活脱脱是一个缩小了的PSP。

而实际上，这正是索尼计划中最重要的一步。

久多良木健在发布PSP详细指标时曾一再强调，PSP的开发是“非常简单”的。而笔者在日本测试了PSP



↑E3上久多良木健向全世界发表了PSP的消息。

试作版达半年之久的朋友也证实，PSP不但机能强劲，而且SDK完备，开发“极其方便”。




↑索尼PSP的未来死敌。

PSP的“开发方便”，其内涵实际并不简单，这些SDK并不单单是为游戏开发商而准备的。

还记得索尼希望在未来的家电中都嵌有相同芯片的想法么？是的，PSP正是为这个想法所准备的东西。正如UX50那样，可以想象，索尼未来的电器，从PDA到VAIO、到PS3、到电视甚至是音响，都会有PSP的内核存在。而它之所以要有便利的开发环境，最重要的一点，是为了能够让来自非游戏厂商的程序员，也能顺利而方便地撰写相应的代码。

那么这样做的最终目的，除了真正实现不同家电的网络化以外，还究竟意味着什么呢？

*　　*　　*　　*

在PSP之前宣布的PSX实际上是一个以PS2为内核的次世代家电，在今天它还只是一个概念型的试验品，但是在10年之后，此类产品将成为日本家电业的主流。

PSX的菜单结构以及OS，全部都是以PS2为基准的，而索尼对此享有独立的知识产权。

今年9月10日，索尼将在日本推出一款最新的、带液晶显示无线遥控的等离子数字电视KDE-P50(42)HZ1。这款电视当然有着各种各样极为有趣的功能，但这些都不重要，最重要的，是它将带有自己的OS。

这个OS当然也是索尼自己开发的，而且与PS系主机目前所使用的一脉相承。

根据目前日本市场的发展情况，索尼预计到2013年，日本95%以上的电视机都将从模拟电视更换为数字电视，而这给了操作系统极大的发展空间。

如果索尼的OS成为用户习惯接受的东西，那么无论这些数字电视是不是索尼自己的产品，索尼的系统都将影子般地存在。

这正如今天微软的Windows之于我们的PC一样。

所以多久良木健才会暗示，PSP的盈利方向，并不仅仅是便携式游戏主机市场。

*　　*　　*　　*

和这样一个宏伟的目标比起来，任天堂的GB系就显得有点儿戏了。确实正如索尼自己所承认的，PSP与GB并没有直接的利害冲突，它们不是同一层面上的产品，两者之间有着天差地别。当然，其影响力与垄断性也是无法比拟的，这方面，惟有微软才是索尼的真正对手。

作为硕果仅存的传统游戏硬件厂商，任天堂始终坚持“游戏就是游戏”这个概念，所以，任氏的所有产品也就只能局限在这个概念之下。人们或许仍将肯定任天堂游戏的独到与出色，但是它也必然越来越远离我们这个现实的社会、现实的市场。

玩具或许还能卖得不错，但终究只是玩具。

*　　*　　*　　*

当然，我们可以暂且抛开索尼宏大计划而不顾——毕竟玩家所关心的，还仅仅只是游戏本身而已。不过PSP出现对便携式掌机所带来的概念上的颠覆，将会超出我们的想象。

Nurbs真正的实用价值，或许将会在PSP上实现。笔者的日本朋友曾在PSP上试做过一个完全曲面效果的作品，虽稍有瑕疵但效果惊人，而一旦有完成品出现，必将带给玩家强烈的震撼与冲击。

而另一方面，PSP也将继续推动对游戏开发商的洗牌。

事实上，从1997年PS时代每年19个50万以上的大作，到2002年PS2时代每年12个50万以上的大作，我们可以发现索尼在有意识地调控游戏开发市场、重整游戏开发队伍。

索尼并没有像任天堂那样公开宣称“我们要少而精”，而是巧妙地运用市场的手段，让那些不适宜生存的公司自动消失。

索尼希望达到超级大作标准的软件保持相对较少的数量，这样不但玩家可以更方便的选择，每个大作的销售量也能有所上升，从而维持这些一流厂商的收益。

而PSP也将在这方面起到不少作用。它的高性能与大容量，必将增加游戏软件的开发成本，早期的开发预算估计将会与PS2相当。在这种情况下，一大批中小软件商将被自我淘汰，而PSP软件的质量将会与GB系主机产生相当鲜明的对比。

*　　*　　*　　*

索尼的法则便是其速度。

有谁能跟得上这样的步伐呢？

文/本刊特约撰稿人 叶伟

## PSP假想图

早在1999年末，各种关于索尼手掌机的传闻就在业界流传着。而与之相对应的是，许多关于手掌机的外观假想图也应运而生。虽然其可信度非常低，但是我们也可以从这个侧面看到玩家对于索尼掌机的强烈期待。下面本刊就将曾流传于互联网的四种索尼掌机的外观假想图公布于众。




↑最早出现的索尼掌机假想图，有趣的是这部虚构的掌机竟然也有模拟摇杆。



↑翻盖并具有金属质感的PSP假想图。



↑E3时流传于各大网站的PSP外形假想图，圆形外观设计似乎参考了CD随身听。




↑外形酷似GBASP的PSP假想图。很明显，这样的主机是肯定不会出现在市场上的。

SOFTWARE

## 战国版“三国无双”意外发表 光荣称“战国无双”绝非冷饭

本刊日本专讯　继恶搞中国历史的“三国无双”获得预想以外的巨大成功之后，光荣又发布了另一款以“无双”命名的游戏——“战国无双”。

“战国无双”以“真·三国无双”的引擎制作，由光荣旗下的ω－Force小组开发，杉山芳树担任总策划。游戏再现了日本战国时代的著名战役与场景，囊括了武将、武士、忍者(女忍者)等多种职业。KOEI表示，尽管“战国无双”继承了“三国无双”的基本系统，但是仍会加入诸如内城战斗等全新的设定，玩家不必担心“战国无双”与“三国无双”过于相似。

“战国无双”对应主机PS2，计划在明年春天发售。



戦国無双
SENGOKU MUSOU

←新作战国无双的总监制杉山芳树。

SOFTWARE

## 指环王高额利润引来版权纠纷 电子艺界与斐凡迪环球各不相让

本刊综合消息　改编自托尔金的奇幻小说《指环王》被搬上银幕之后，票房已经达到了空前的18亿美元，而与之相对应的是，各种以“指环王”为题材的游戏也在业界大行其道。据统计，EA推出的第一部指环王游戏已经卖出了100万套，二代“双塔奇兵”的销量更是突破了400万套，总销售额高达2亿5000万美元。



↑被魔戒诱惑的古鲁姆给人留下了深刻印象。

也许是因为指环王带来的经济利益太过诱人，在游戏版指环王热销的背后，关于版权的纠纷也愈演愈烈。

目前开发“指环王”游戏的厂商有两家，分别是美国EA与法国的斐凡迪环球公司(Vivendi Universal)，而且他们都宣称自己得到了“指环王”的版权。但是不同的是，EA是从指环王电影的发行商新线电影公司获得版权，斐凡迪环球则是直接与托尔金的遗族联系，取得授权。



→国王归来的开发中画面。

现阶段，两家公司都在为“指环王”最新作做积极准备。斐凡迪环球暗示，他们将开发多款以指环王为题材的游戏，甚至包含网络RPG；EA则表示，第三部“国王归来”的开发工作非常顺利，相关制作人已亲赴新西兰，在电影拍摄地点直接取材。

可见，在版权纠纷难有定论的时候，两家公司都力图以高质量的游戏内容击败对手。

EVENT

## 电影版《盗墓者2》票房出现滑坡 发行商将票房疲软归罪为游戏差劲

本刊美国专讯　7月25日在美国公映的电影《盗墓者2》并没有延续前作的辉煌，首日票房仅864万美元，与前作1762万美元的首映票房形成了鲜明对比。综合首周票房，《盗墓者2》也只有区区2178万美元，在当期的票房榜上仅列第四位，想要达到前作创下的1亿3114万4183美元的累积票房已经不可能了。




↑2代劳拉仍由性感女星安吉莉娜扮演。

影片发行公司派拉蒙市场主管WayneLewellen在谈到《盗墓者2》票房衰退的原因时罗列了许多理由。有趣的是，他除了埋怨夏季当期的续集大片太多以外，竟然把游戏“黑暗天使”的销量下滑也归罪于拖累电影票房的原因之一。Wayne说：“我们认为电影票房的失利与玩家对盗墓者游戏新作的不满有很大关系，因为这些玩家是电影的核心观众，如果他们对游戏不感兴趣的话，那么电影也很难成功。”

SCOOP

## 《商业周刊》公布品牌价值最新排名 微软居第二，索尼、任天堂排位均有下滑

本刊美国专讯　据美国《商业周刊》与Interbrand公司联合发表的“2003年企业品牌价值”报告，2003年全球价值最高的品牌依然是可口可乐，微软和IBM分列亚军和季军，前三甲全部被美国企业占据。日本方面，排位最高的是丰田，位列第11名。而游戏大手索尼、任天堂与前年相比都有不同程度的降低，索尼的品牌价值为1亿3153万美元，比前年降低了5%，排在第20位；任天堂的品牌价值为8190万美元，比前年降低了11%，排在第32位。

Microsoft®

SOFTWARE

## “HALO杀手”露出庐山真面目 《杀戮地带》争作FPS第一名牌

本刊欧洲专讯　被媒体冠以“HALO杀手”称号的PS2版FPS大作终于掀起了神秘面纱。根据SCE发布的情报，这款游戏名为《杀戮地带》(Killzone)，以近未来的宇宙为舞台，描述了地球军(ISA)与宇宙殖民军间爆发的星际战争。

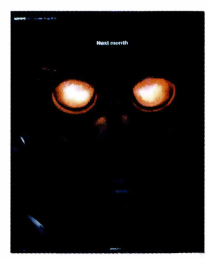


→游戏以重新定义FPS为己任。

其他已得到证实的情报有：主人公是战争最前线ISA四人小队中的一员；武器包括火箭炮和微型手枪在内一共21种，所有武器都可以在近战时改变攻击方式(例如用枪托攻击)；包括单人模式、协力模式(画面分屏)和在线模式；设有26个关卡；加入了类似HALO中随着时间流逝回复体力的新系统。

7月31日，SCEE在互联网上首次公布了《杀戮地带》的情报，同时也证实了该游戏将于明年秋天在欧洲发售的消息。






↑游戏由位于荷兰阿姆斯特丹的一家名为Guerrilla的制作组开发。



→虽然游戏舞台设定在未来世界，但是开发者借鉴了大量历史上的著名战役，如二战、越战等，以求带给玩家更加真实的战争体验。

SCOOP

## 任天堂研发中国专用主机 不惜血本阻击索尼PS2东进

本刊苏州专讯　据来自苏州iQUE内部的消息，任天堂即将在大陆发售专为中国大陆生产制作的主机！

坐落于苏州工业园区国际科技园的iQUE是任天堂开设在中国的软件制作所，根据本刊在iQUE内部的线人报料，任天堂的大陆版专用主机已经通过了政府有关部门的审查，预计上市日期将在国庆节前后。

该主机具备强大的3D机能，基本能力介于N64和GC之间，使用卡带作为媒体，这使得其体积变得很小，而主机价格将相当的便宜(约600元人民币左右)。软件方面，目前将会以移植、汉化N64大作为主，包括任天堂的王牌游戏马里奥、塞尔达、星际火狐、口袋妖怪等等名作都会登场，其软件售价计划在100元人民币以下。

目前在iQUE负责软件生产的，是曾任上海育碧电脑软件有限公司海外开发部开发总监的翁颖明先生，而上海育碧海外开发部的电视游戏软件开发实力，在国内首屈一指。据悉，上海育碧已有部分测试部员工跳槽至iQUE，这表明测试工作已经展开，该主机与软件上市已确实指日可待。





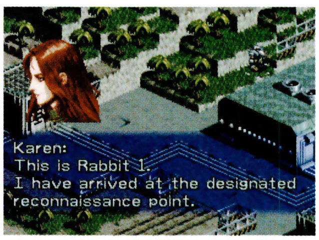
而据来自iQUE进一步的消息称，这款机器仍然不是任天堂大陆计划的全部，除了这台普及型的主机之外，任天堂还在研发专门针对中国市场、机能超过PS2约一半的coreuser专用主机，据说该主机的软件来源将主要以NGC为主，并计划在明年上市。

看来，任天堂已经在中国大陆认认真真地开始准备新的战争了。面对如此扎实的工作，索尼将以何态度应战呢?

SOFTWARE

## 前线任务新作将于近期发表 一代复刻版充当开路先锋

本刊日本专讯　“前线任务最新作正在开发中！”SQUARE-ENIX第6开发部的土田俊郎通过官方网站发表了上述消息。土田俊郎称：“尽管有消息说史克威尔已经终止了前线任务的开发计划，但是实际上FM新作的开发工作早在去年就展开了。我们（第6开发部）将以前线任务的世界观为基础，推出各种类型的多部作品面市。虽然现在还不便透露具体情报，但是请大家放心，这些新作的情报一定会在近期陆续公开。”




↑前线任务一代中主人公的恋人。

另据截稿前得到的消息，SQUARE-ENIX即将在PS上推出“前线任务”第一作的强化复刻版，PS版的名称将改为《前线任务FIRST》，并在原来SFC版的基础上追加全新的敌方章节。游戏预定10月发售，定价3800日元。

HARDWARE

## 任天堂发布限定版GC 以纪念阪神老虎队联赛夺冠

本刊日本专讯　任天堂与日本著名棒球俱乐部阪神老虎在最近联合声明：宣布推出一款名为“阪神老虎2003年优胜纪念”的限定版GC（同捆GBP），以纪念阪神老虎队在2003年赛季中摘得联赛冠军。这种新款主机将于阪神夺冠的次日起在日本发售，售价27700日元，比普通GC的价格贵了近1万日元。



↑?部分为预定加入的冠军标志。

### SQUARE-ENIX发表DQ8最新画面




SCOOP

## 游戏协会近日在京成立 中国游戏业界有了主心骨

本刊讯　7月23日，中国出版协会游戏工作委员会在北京成立。这是由新闻出版总署批准，国内惟一的游戏出版行业组织。大会通过了协会章程和行业自律公约，制定了促进国内游戏产业发展规划，并选举产生了首届理事会。中国版协副主席兼秘书长谢明清任第一届理事长。

游戏工作委员会现有成员单位近100家，几乎涵括了国内所有的游戏出版经营企业。近期的活动主要将配合新闻出版署和全国“扫黄打非”工作办公室在全国范围开展一次打击“私服”、“外挂”为主的集中行动。明年一月份将举办“中国国际数码互动娱乐产品的技术应用展”，这将是中国举办的首次游戏产业国际盛会。



本刊负责人在对谢明清理事长的采访中，谢表示，随着世界范围游戏业的发展以及国内游戏业尤其是网络游戏近两年的急速膨胀，已经引起有关部门的关注。这次游戏工作委员会的成立也是“上面”要求的。游戏工作委员会近期的工作还是“整顿”“规范”和“发展”，对培养国内游戏业的健康环境的大力发展是利好。他希望得到业界各个方面的支持。

SCOOP

# PS2全球出货量达到5385万台 PS系主机在全球创造销售记录

本刊日本专讯　截止今年6月末，PS2主机的全球出货量已经达到了5385万台，其中日本1360万台，北美2365万台，其余的1600万台则产自欧洲。这是索尼在7月29日于“PS Meeting 2003”上发布的消息。




↑站在讲台前的SCEJ发言人竹野史哉。

虽然出货量不能直接显示销售情况，但是仍然表现出了PS2的强大生命力和能量。SCE方面的发言人竹野史哉称，PS2在欧美市场的占有率为50%，在日本本土更是高达80%以上；对应软件的出货量在2002年为1亿9000万套，比前年相比增长了56%；而PS BB网络套件的销量也达到了32万部。

另一方面，PS和PSone在全世界范围的出货量为9724万台，这个数字足以使PS成为游戏史销量最大的家用主机。而此前任天堂FC的全球普及量大约为7500万台。

## PS2与PS在今年4月～6月的软硬件销售情况

最近，SCE公布了PS系主机在今年4～6月的软硬件销售情况。结果显示，索尼游戏部门的销售总额为1252亿日元，比前年同期降低18.2%；营业利益18亿日元，比前年同期降低了31.6%。据行家分析，索尼游戏部门减收的主要原因是PS2销售已经进入饱和阶段，但是这并不意味着GC或XBOX能够轻易地后来居上。

| 名称 | 亚洲 | 北美 | 欧洲 | 合计 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| PS2硬件 | 90万台（1360万台） | 144万台（2365万台） | 31万台（1330万台） | 265万台（5385万台） |
| PS硬件(含PS) | 10万台（2019万台） | 37万台（3791万台） | 36万台 | 83万台（9724万台） |
| PS2软件 | 600万套（9100万套） | 1500万套（1亿7700万套） | 1000万套（1亿1300万套） | 3100万套（3亿8100万套） |
| PS软件 | 100万套（2亿8400万套） | 300万套（5600万套） | 400万套（2亿8500万套） | 800万套（9亿2500万套） |

※括号内部分为软硬件的累积销量，请读者留意。

SCOOP

# 世嘉子公司重组计划发表 铃木裕脱离AM2，领衔新会社

本刊日本专讯　世嘉新任社长小口久雄于7月30日举行了就职典礼，在这次有800名业内人士参加的事业说明会上，小口久雄公布了一连串的改革方案，而此前一直受到各方关注的子公司再编计划也在这一天正式公布。

经过重组，世嘉原来的9家开发子公司将整合为6个，并重新设立1家新公司，合计7个开发子会社，详情如下：



↑新任世嘉社长小口久雄。

★新会社SONIC TEAM

由SONIC TEAM和UNITED GAME ARTISTS合并而成，存续会社SONIC TEAM，主要负责面向LIGHT USER的游戏。代表作包括索尼克、梦幻之星和太空频道5等。

★新会社WOW · WORKS（暂定名）

由WOW ENTERTAINMENT和OVERWORS合并而成，存续会社WOW ENTERTAINMENT，负责开发面向全年龄的次世代游戏。代表作包括死亡之屋、樱大战等。

★新会社AMUSEMENT VISION

由AMUSEMENT VISION和SMILEBIT合并而成，存续会社AMUSEMENT VISION，负责开发多用动画影像来表现的游戏。代表作包括VR射手、梦游美国、创造球会和铁甲飞龙。

★新会社Hitmaker

由HITMAKER和SEGA ROSSO合并而成，存续会社Hitmaker，负责新类型的游戏开发。代表作包括电脑战机、疯狂出租车和SEGA拉力等。

★SEGA－AM2

惟一没有被整编的开发子会社，铃木裕离开后由片冈洋任社长，主要负责开发格斗等面向核心玩家的游戏。代表作包括VR战士、莎木和VR战警等。

★新会社Smilebit

由AMUSEMENT VISION和SMILEBIT的部分员工组成，主要负责开发运动类游戏。

★新会社CINEMATIC ONLINE GAMES

资本金1亿日元，社员数50名，社长由“VF之父”铃木裕担任。

据悉，这次的改组方案将于10月1日起开始执行。

SOFTWARE

# 口袋妖怪全系列销量突破1亿 任天堂摇钱树令他社自叹不如

本刊综合消息　专门从小朋友手中“抢夺”钞票的口袋妖怪日前又创下了一项惊人的记录：随着“红、蓝宝石”在欧洲卖出了50万套，整个口袋妖怪系列在全球的累积销量已经突破了1亿1000万套，相关营业额高达150亿美元。

口袋妖怪系列的第一作发售于1996年，此后一共推出过10余个版本，始终保持着近乎疯狂的销售态势，不仅成为了近年来最卖座的游戏系列，由其创造的巨大利润也是其它任何游戏所无法比拟的。




口袋妖怪的游戏本质，决定了其在便携机上流行的必然性。在马里奥等老一辈游戏偶像渐渐退温的时候，口袋妖怪已经成为任天堂帝国获利的最大支柱。

## 新闻短波

★由KOANMI开发的育成足球《足球教练指挥模拟》将于今年9月18日发售，定价6800日元。

★据IGN报道的未经证实的消息，S-E计划于PS上发售“FF3”和“圣剑传说3”的复刻版。有鉴于PS版“前线任务”已经发表，相信上述消息也不是空穴来风。

★BANPRESTO在最近证实了他们正在开发PS2版机战新作的消息。据接近BANPRESTO开发部的人士透露，新作名称暂定为“超级机器人大战IMPACT 2”，不过从目前的进度看，游戏根本无法赶在今秋发售。

★SUCCESS于近期发表了由RAGE开发的PS2格斗游戏“洛奇”（ROCKY），该作由同名电影改编，发售日大约在冬季。

★CAPCOM著名制作人稻叶敦志日前透露，他们正在为GBA开发另类AVG《逆转裁判3》，游戏预定今冬发售，其官方主页现在已经开通。

★据CVG报道，由于盗墓者最新作“黑暗天使”的销量不如预期，代理会社EIDOS决定终止与Core Design公司的合作，将盗墓者系列的开发权转交给美国的Crystal Dynamics公司。EIDOS同时证实了次回新作将于2005年6月30日之前发售的消息。

★EIDOS在8月1日宣布变更公司标志，更新后的LOGO如下：

eidos

★CAPCOM宣布，由日本当红小生松冈昌宏主演的PS2游戏《玻璃蔷薇》将于今年10月30日发卖，定价6800日元。

★最近有传言说著名制作人三上真司将离开CAPCOM，加盟任天堂的东京开发部，由于三上真司曾一手缔造了“生化危机”、“恐龙危机”等畅销系列，因此上述消息在玩家中引起了不小的震动。但是据CAPCOM内部的线人透露，三上目前并没有打算离开CAPCOM的迹象，而任天堂也不会愿意花大钱挖走一个失去了“生化危机”的三上真司。另据截稿前得到的消息，宫本茂在接受欧洲媒体采访时称，他们将与“CAPCOM的三上真司”合作开发一款GC新作。言下之意，三上真司还是CAPCOM的人。看来三上入赘任天堂的消息目前还难以实现。

SOFTWARE

# 「PlayStation Meeting 2003」公布秋冬软件阵容
# 鬼武者、GT4、山脊等半百大作蓄势待发

本刊日本专讯　7月末，索尼在都内饭店召开了一年一度的“PlayStation Meeting 2003”，届时除了发表PSP的详细机能、对2002财年的热门软件进行表彰以外，一大批计划在今年秋、冬季发售的PS2软件也与广大玩家见面。这中间既包括GT4、鬼武者4这些事先就期待度很高的游戏，也有首度公开的大作。

作为PS2硬件进入饱和期的第一年，这些游戏在SCE战略中所扮演的角色不言而喻。经过本刊记者对于互联网情报的搜集整理，本届展会上公布大作情况如下：

| 中文译名 | 外文原名 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 推荐度 |
|---|---|---|---|---|---|
| 山脊赛车 进化 | R：レーシングエボリューション | NAMCO | RAC | 2003年秋 | ★★★ |
| 热斗！职业野球2003 | 热チュー!プロ野球2003 秋のナイター祭り | NAMCO | SPG | 2003年秋 | ★ |
| 时间危机3 | タイムクライシス3 | NAMCO | STG | 2003.11.21 | ★★ |
| 鬼武者 无赖传 | 鬼武者 无赖传 | CAPCOM | FTG | 2003年11月 | ★★ |
| 生化危机 爆发 | バイオハザードアウトブレイク | CAPCOM | AVG | 2003年冬 | ★★★ |
| 魔界英雄战记马克西莫 机器怪物的野望 | 魔界英雄マキシモ̃マシンモンスターの野望～ | CAPCOM | ACT | 2003年9月 | ★★ |
| 横行霸道3 | グランドセフトオート3 | CAPCOM | ACT | 2003年秋 | ★★ |
| 鬼武者3 | 鬼武者3 | CAPCOM | AVG | 2003年冬 | ★★★ |
| 网络急速赛车US-tuned | アウトモデリスタUS-tuned | CAPCOM | RAC | 2003年冬 | ★ |
| 怪物猎人 | モンスターハンター | CAPCOM | 网络AVG | 2003年冬 | ★★ |
| SIREN | SIREN（サイレン） | SCE | 不明 | 2003年秋 | ★ |
| WILD ARMSF | ワイルドアームズF | SCE | 不明 | 2003年秋 | ★ |
| GT赛车4 | グランツーリスモ4 | SCE | RAC | 2003年冬 | ★★★ |
| 拉切特与克拉克2 | ラチェット＆クランク2 | SCE | ACT | 2003年冬 | ★★ |
| 译名无法确定 | くまうた | SCE | 不明 | 未定 | ★ |
| 机动战士高达 相逢在宇宙 | 机动战士ガンダム めぐりあい宇宙 | BANDAI | ACT | 2003年9月 | ★★ |
| 超级机器人大战新作 | スーパーロボット大战新作 | BANDAI | ACT | 2003年秋 | ★★ |
| 超时空要塞MASROSS | 超 r空要塞マクロス | BANDAI | STG | 2003.10.30 | ★★ |
| 火影忍者 Narutimet Hero | NARUTO　ナルティメットヒーロー | BANDAI | 不明 | 2003年秋 | ★ |
| 海贼王路飞 伟大战役3 | ワンピース グランドバトル3 | BANDAI | ACT | 2003年秋 | ★ |
| 龙珠Z2 | ドラゴンボールZ2 | BANDAI | FTG | 2003年冬 | ★★ |
| 假面骑士 正义的系谱 | 假面ライダー 正义の系谱 | BANPRESTO | 不明 | 2003年秋 | ★ |
| 侍道2 | 侍道2 | SPIKE | ACT | 2003年10月 | ★★ |
| 盗墓者 美丽的逃亡者 | トゥームレイダー 美しき逃亡者 | EIDOS | AVG | 2003年秋 | ★★ |
| 骑龙者 | ドラッグオンドラグーン | SQUARE-ENIX | A・RPG | 2003.9.11 | ★★ |
| 荣誉勋章 日出 | メダルオブオナー ライジングサン | EA | FPS | 2003年秋 | ★★★ |
| 007　ANYTHING OR NOTHING | 007エブリシング・オア・ナッシング | EA | ACT | 2003年冬 | ★★ |
| FIFA2004 | FIFA2004 | EA | SPG | 2003年冬 | ★★ |
| 指环王 国王归来 | ロード・オブ・ザ・リング 王の归还 | EA | ACT | 未定 | ★★ |
| J联盟 胜利11人 | Jリーグ ウイニングイレブンタクティクス | KONAMI | SPG | 2003年秋 | ★★ |
| 卡拉ok革命系列 | カラオケレボリューションシリーズ | KONAMI | 音乐 | 2003年冬 | ★★ |
| 恶魔城 无罪的叹息 | キャッスルヴァニア | KONAMI | ACT | 2003年11月 | ★★★ |
| 真・三国无双3 猛将传 | 真・三国无双3 猛将传 | KOEI | ACT | 2003.9.25 | ★★★ |
| 零～红蝶～ | 零～红い蝶～ | TECMO | AVG | 2003年秋 | ★★ |
| 疾驰赛手最新作 | ギャロップレーサー最新作 | TECMO | RAC | 未定 | ★ |
| 天外魔境2 | 天外魔境2 | HUDSON | RPG | 2003.10.2 | ★★ |
| 激斗职业棒球 | 激斗プロ野球 | SEGA | SPG | 2003.9.11 | ★★ |
| 德比赛马 | ダビつく3 ダービー　をつくろう! | SEGA | SPG | 2003年冬 | ★ |
| 索尼克英雄 | ソニックヒーローズ | SEGA | ACT | 2003年冬 | ★★ |
| Kunoichi-忍- | Kunoichi-忍- | SEGA | ACT | 2003年12月 | ★★ |
| 职业棒球会创造！ 2003 | プロ野球チームをつくろう!2003 | SEGA | 育成SLG | 2003年冬 | ★ |
| 山药 | どろろ | SEGA | 不明 | 未定 | ★ |
| 七人之侍 20XX | セブン　サムライ　20XX | SAMMY | ACT | 2003年冬 | ★ |
| 影之心2 | シャドウハーツ2 | アルゼ | RPG | 未定 | ★★ |
| 最初的一步2 | はじめの一　i2 | ESP | 不明 | 2003年冬 | ★ |
| 桃太郎电铁12 西日本篇！ | 桃太郎电铁12 西日本篇もありまっせ-! | HUDSON | TAB | 2003年冬 | ★★ |
| BUSIN 0 | BUSIN 0 | ATLUS | 不明 | 未定 | ★ |
| TAISEN(1)将棋 | TAISEN(1)将棋 | 毎日コミュニケーションズ | TAB | 不明 | ★ |
| TAISEN(2)围棋 | TAISEN(2)围棋 | 毎日コミュニケーションズ | TAB | 不明 | ★ |
| TAISEN(3)麻将 | TAISEN(3)麻雀 | 毎日コミュニケーションズ | TAB | 不明 | ★ |
| TAISEN(4)士兵 企业战士将棋 | TAISEN(4)ソルジャー 企业战士将棋 | 毎日コミュニケーションズ | TAB | 不明 | ★ |
| 战争齿轮 Skill | バトルギア　スキール | TAITO | 不明 | 不明 | ★ |

## PS2003大会图片报道




↑按照惯例，SCE对2003财年中热销的PS2游戏进行了表彰。




↑战国版三国无双的发表是本届大会上爆出的软件冷门，不过KOEI并未透露太多消息，这多少有些令人遗憾。



↑凭借200万套的销量，FFX2当之无愧的成为双白金大奖得主。图为FFX2制作人从久多良木手中接过纪念证书的瞬间。




↑受到玩家高度关注的FF12将于东京电玩展上亮相——这是该作总监督松野泰己在大会上信誓旦旦的保证。



↑同样获得白金大奖的游戏是三国无双2、三国无双3和胜利十一人6。



↑CAPCOM第一开发部部长的船水纪孝氏称，在线版生化危机将于东京电玩展上发布进一步情报。

# 中国电玩榜

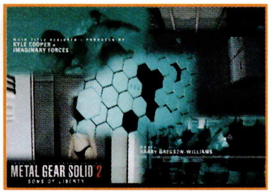
**本期公告：**
1.作为SNK系的星尘最爱的侍魂ZERO就要在街机上出现了，衷心的希望该作也会在家用机上推出(按道理是肯定会的)，那么现在就开始为侍魂的家用版祈祷吧，到那时，各位退隐江湖的格斗达人也会再拿起手柄呢。
2.统计截止共收到有效选票1150张。

## 1 黄金太阳
上期 1




机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：407

## 2 合金装备索利德2
上期 3



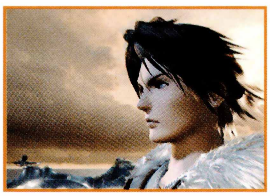

机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——
计票：406

## 3 最终幻想10
上期 2



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：404

## 4 最终幻想8
上期 4



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：388

## 5 真三国无双3
上期 6



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
计票：376

**2003年第17期(统计时间2003年7月15日－7月31日)**

| 名次 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 其他 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 口袋妖怪·蓝宝石 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 354 |
| 7 | 生化危机 | GC | AVG | CAPCOM | — | 352 |
| 8 | 口袋妖怪·红宝石 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 349 |
| 9 | 实况世界足球·胜利十一人6 | PS2 | SPG | KONAMI | — | 332 |
| 10 | 真三国无双2 | PS2 | ACT | KOEI | — | 313 |
| 11 | 最终幻想X－2 | PS2 | RPG | SQUARE | — | 294 |
| 12 | 鬼武者2 | PS2 | AVG | CAPCOM | — | 279 |
| 13 | 火炎纹章·烈火之剑 | GBA | SLG | NINTENDO | — | 244 |
| 14 | 实况世界足球·胜利十一人2002 | PS | SPG | KONAMI | — | 236 |
| 15 | 火炎纹章·封印之剑 | GBA | SRPG | NINTENDO | — | 201 |
| 16 | 恶魔城·晓月圆舞曲 | GBA | ACT | KONAMI | — | 133 |
| 17 | 樱大战·热血青春★ | PS2 | SLG | SEGA | — | 108 |
| 18 | 超级机器人大战R | GBA | SLG | BANPRESTO | — | 96 |
| 19 | 莎木2 | DC | FREE | SEGA | — | 92 |
| 20 | 恶魔城·月下夜想曲 | PS | ACT | KONAMI | — | 89 |

## 新作上市推荐篇



**我们的太阳**

★星尘个人认定的今年夏季已发卖游戏之最高作，画面显示精致亮丽，动作流畅而不失精确。尤其是游戏名为“我们的太阳”很有意思，在游戏业界或跟风不断或续作频出的时候，确实需要一个能引领大家的“太阳”了，看到星川明人君拿着SP在太阳底下跑来跑去的样子，我相信了小岛大生已经成功了。

# 日本家用机新作期待排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种/类型 | 厂商/发售日 | 票数 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 勇者斗恶龙8 | 机种:PS2 类型:RPG | 厂商:SQUARE · ENIX 发售日:未定 | 3106 |
| 2 | 生化危机4 | 机种:GC 类型:AVG | 厂商:CAPCOM 发售日:未定 | 1680 |
| 3 | 神乐传说 | 机种:GC 类型:RPG | 厂商:NAMCO 发售日:8月29日 | 1550 |
| 4 | 合金装备索利德3 | 机种:PS2 类型:ACT | 厂商:KONAMI 发售日:2004年 | 1489 |
| 5 | MOTHER3 | 机种:GBA 类型:RPG | 厂商:NINTENDO 发售日:未定 | 1357 |
| 6 | 樱大战5 | 机种:PS2 类型:SLG | 厂商:SEGA 发售日:未定 | 1350 |
| 7 | 最终幻想·水晶编年史 | 机种:GC 类型:RPG | 厂商:SQUARE · ENIX 发售日:2004年 | 1341 |
| 8 | 鬼武者3 | 机种:PS2 类型:AVG | 厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月 | 1235 |
| 9 | 召唤之夜3★ | 机种:PS2 类型:SRPG | 厂商:BANPRESTO 发售日:8月7日 | 1203 |
| 10 | 实况世界足球·胜利十一人7 | 机种:PS2 类型:SPG | 厂商:KONAMI 发售日:8月7日 | 1087 |

**瞩目**



★虽然即将出现在PS2上的《天外魔境2 · 万字丸》是一款地地道道的回锅作品，但是作为经典的和风冒险RPG，本作依旧非常吸引新老玩家们的眼光，在本次的期待榜上虽然只排名第17位，但为了响应广大小茜迷们的号召，本期瞩目了……

# 家用机软件两周销售排行榜

| 排名 | 游戏名称 | 机种/类型 | 厂商/发售日 | 销量 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 实况力量棒球10★ | 机种:PS2 类型:SLG | 厂商:KONAMI 发售日:7月17日 | 202428 总:202428 |
| 2 | 超级马里奥A4★ | 机种:GBA 类型:ACT | 厂商:NINTENDO 发售日:7月11日 | 166135 总:166135 |
| 3 | 卡比的飞板★ | 机种:GC 类型:ACT | 厂商:NINTENDO 发售日:7月11日 | 123844 总:123844 |
| 4 | 洛克人X7★ | 机种:PS2 类型:ACT | 厂商:CAPCOM 发售日:7月17日 | 52420 总:52420 |
| 5 | R-TYPE FINAL★ | 机种:PS2 类型:STG | 厂商:IREM 发售日:7月17日 | 36487 总:36487 |
| 6 | 实况力量棒球10★ | 机种:GC 类型:SLG | 厂商:KONAMI 发售日:7月17日 | 31009 总:31009 |
| 7 | 我们的太阳★ | 机种:GBA 类型:ARPG | 厂商:KONAMI 发售日:7月17日 | 24894 总:24894 |
| 8 | 基诺之旅·美丽的世界★ | 机种:PS2 类型:ETC | 厂商:MEDIAWORKS 发售日:7月17日 | 15653 总:15653 |
| 9 | 炸弹人乐园2★ | 机种:PS2 类型:ACT | 厂商:HUNDSON 发售日:7月17日 | 14968 总:14968 |
| 10 | 超级机器人大战COMPACT3★ | 机种:WSC 类型:SLG | 厂商:BANPRESTO 发售日:7月17日 | 10688 总:10688 |

**瞩目**



★虽然是来自电击文库的游戏，而且本作那连绵不断的异国文字加语音也很是让人头晕，不过如果大家对蝌蚪文有免疫力的话，本作还是极其值得推荐的，在非常简单的旅行中讨论着各种充满"意味"的问题，大家在游戏中也品味一下哲学吧。

## 日本街机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（基板、厂商、类型） | 投币率 |
|---|---|---|
| 1 | 育成足球2001-2002 (naomi2、sega) | 57741 |
| 2 | 世嘉四人麻将 · 网络对战版 (naomi2、sega) | 25000 |
| 3 | 太鼓的达人4 (system246、namco) | 16319 |
| 4 | VR战士4 · 进化版 (naomi2、sega) | 12423 |
| 5 | 头文字DVer.2 (naomi2、sega) | 12385 |
| 6 | 时间危机3 (system246、namco) | 10859 |
| 7 | 机动战士高达 · 联邦对吉翁DX (naomi、capcom) | 9310 |
| 8 | RACE ON (system246、namco) | 7583 |
| 9 | F-ZERO AX (naomi2、SEGA) | 6035 |
| 10 | VR足球2002 (naomi2、sega) | 5662 |

## 欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

| | 游戏名称（机种、厂商、类型） | |
|---|---|---|
| 1 | 口袋妖怪 · 红宝石 | gba、nintendo、rpg |
| 2 | 口袋妖怪 · 蓝宝石 | gba、nintendo、rpg |
| 3 | 游戏王 · WORLDWIDE EDITION | gba、konami、rpg |
| 4 | 黄金太阳 · 失落的时代 | gba、nintendo、rpg |
| 5 | 巴姆太郎3 | ps2、rockstar、act |
| 6 | 索尼克大冒险2 | gba、sega、act |
| 7 | 塞尔达传说 · 四神剑 | gba、nintendo、arpg |
| 8 | 星之卡比 · 梦之泉DX | gba、nintendo、act |
| 9 | 哈里波特 · 消失的密室 | gbc、ea、act |
| 10 | 哈里波特 · 消失的密室 | gba、ea、act |



## 本期参与"中国电玩榜"的50名幸运读者名单

凡参加"中国电玩榜"投票的读者,均可得到每月由本刊发出的纪念奖品,本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010-65282550)www.how-2-play.com,奖品是海贼王ONEPIECE扭蛋系列。特此感谢!

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 湖北 | 熊凌 | 浙江 | 黄维 | 黑龙江 | 王君平 | 河北 | 张宝顺 | 四川 | 卢由 |
| 陕西 | 喻航 | 北京 | 王俊 | 广西 | 李达辉 | 黑龙江 | 刘春辉 | 湖北 | 刘石磊 |
| 上海 | 胡元龙 | 安徽 | 李明 | 贵州 | 蒋先忠 | 四川 | 张龙飞 | 四川 | 王波 |
| 浙江 | 陆建武 | 山东 | 王鲁微 | 广东 | 赖霆 | 河北 | 凌云 | 上海 | 周旭伟 |
| 河北 | 王磊 | 江苏 | 马晓涛 | 河北 | 周昊 | 四川 | 曾宏勇 | 云南 | 尹鹏 |
| 天津 | 陈超 | 山东 | 尹伟 | 安徽 | 郑叔文 | 安徽 | 李鹏程 | 黑龙江 | 刘文帅 |
| 北京 | 佟帅 | 黑龙江 | 罗文博 | 安徽 | 田硕 | 江苏 | 孙伟峰 | 福建 | 刘忠斌 |
| 广东 | 李小龙 | 贵州 | 张中山 | 湖北 | 刘欣炜 | 浙江 | 毛龙飞 | 新疆 | 高幸 |
| 湖南 | 周钊 | 辽宁 | 石磊 | 山东 | 李联甲 | 甘肃 | 刘鑫 | 天津 | 冯晓辰 |
| 四川 | 李科 | 福建 | 林立 | 北京 | 王晋 | 北京 | 王小强 | 内蒙古 | 张学仁 |

# 『恶魔城德拉克拉』系列的最新传说「无罪的叹息」铭刻



**第一代 吸血鬼猎人**
**雷欧·贝尔蒙多**

本作的主人公，不仅是骑士团中最强的勇士，也是一位拥有男爵爵位的贵族。为了救出行踪不明的爱人莎拉，不惜舍弃地位和名誉，只身闯入魔窟。他是第一任吸血鬼猎人。（CV：神奈延年）

**美丽的 大富豪之女**
**莎拉·特兰多尔**

游戏中美丽的女主角。虽然身为富翁的掌上明珠，但却丝毫没有骄纵之气，周围的人都非常喜欢她。正当她准备与雷欧结婚的时候，被德拉克拉掠走。（CV：东间由美）

**伟大的 炼金术士**
**雷纳尔多·甘道夫**

掌握高超技术的炼金术士，是居住在魔之森的神秘人物。据说他与吸血鬼之间存在着某种关系。游戏中他对雷欧的冒险提供了许多帮助。（CV：柴田秀胜）

| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2003年11月 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 原画：小岛文美 |




↑美丽而恐怖！在特定的世界观中附加高素质的画面，恶魔城的故事再次点燃！

## 这次介绍的4大要点系统

受到玩家广泛期待的《恶魔城》新作终于降临PS2了。这次，我们将以下面的4大要点为中心，为大家讲述游戏的重大变革点，此外，制作人IGA先生讲述的开发秘闻也颇为引人关注。

**1 进化后的3D战斗场景画面**

●**角色与场景全部大幅进化**
新作利用多边形技术使战斗场景完全3D化。画面看起来更加真实，动作也更逼真，空间感和实体感具佳。

**2 鞭子可以使出小&大2种攻击**

●**“打击”的魅力POWERUP**
仅仅是挥鞭动作就有大、小两种方式，丰富的基本动作设定令游戏更加有趣、更加耐玩。

**3 辅助武器仍然健在**

●**大家熟悉的武器汇聚一堂**
游戏仍然可以使用小刀、十字架等辅助武器，但是辅助武器的外形全部焕然一新，新鲜感十足。

**4 令玩家印象深刻的一击必杀**

●**新感觉的强化系统备受瞩目**
特定条件下，雷欧可以使出强力的一击必杀技。这种威力惊人的超爽系统在游戏中非常实用。

# 恶魔城·无罪的叹息·Castlevania

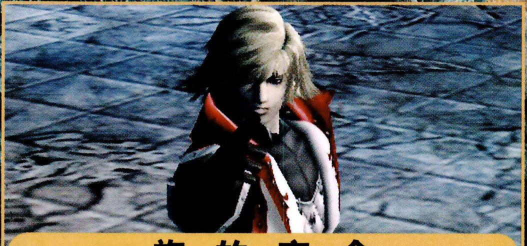


# 着贝尔蒙多家族的历史……

**获得极高评价的ACT不朽名作恶魔城即将登陆PS2。游戏彻底告别了唯美的2D时代，转而进入了完全由多边形描绘的3D世界。在这其中，恶魔城的魅力依然值得我们去努力探索。**



吸血鬼的真身…



一族的宿命…



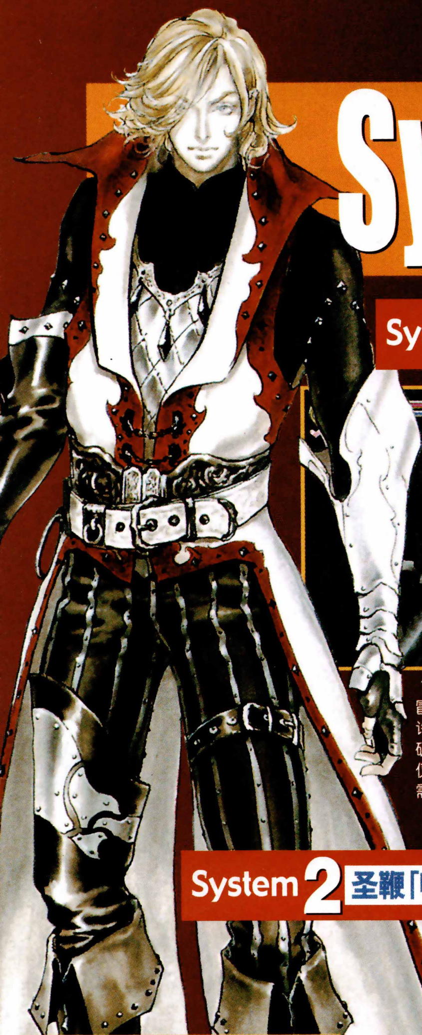
圣鞭的由来…

## STORY 为了拯救爱人而奋战的雷欧

通过本作，玩家可以了解吸血鬼德拉克拉、吸血鬼猎人贝尔蒙多一族以及圣鞭的由来，因而这是绝对不可错过的经典一作。

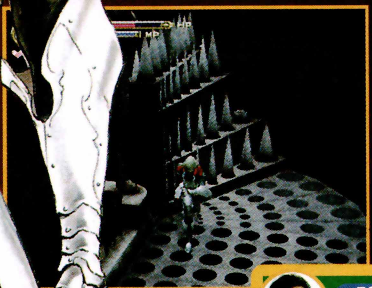
游戏故事开始于11世纪的一个欧洲王国。雷欧·贝尔蒙多男爵即将和未婚妻莎拉结婚，但是就在这个时候，未婚妻莎拉突然被吸血鬼掠走。于是，勇敢的雷欧只身向着被吸血鬼支配的黑暗森林进发了。在森林中，雷欧遇到了一位名叫雷纳尔多的神秘的炼金术士，并从他那得到了一条拥有不可思议的力量的鞭子。获得圣鞭的雷欧更加自信，开始了漫长的传说之旅。

# 在被称为“永远的夜”的充满死亡的黑森林中吸血鬼猎人贝尔蒙多家族的起源终于被揭开!!



# System 系统介绍 从原系列的"契约"到令人期待的崭新要素，新作系统大解惑！

## System 1 立体的战场在等待着你



↑敌人在雷欧的冒险路上设置了许多陷阱，成功破解这些陷阱不仅需要勇气，更需要智慧。

雷欧的冒险是在由多边形构成的3D舞台展开的。由于视点设定合理，玩家可以很快适应，更不会出现头晕眼花的现象。在立体地图上体验全新的探索，乐趣倍增。

**IGA先生的注解 1**

与系列的其它作品一样，本作的游戏路线也并非一条。而饭斯们熟知的隐藏房间也隐藏于3D世界中。请大家以最高完成度为目标尽情探索吧！

## System 2 圣鞭「吸血鬼杀手」

雷欧使用的鞭子名叫"吸血鬼杀手"，它可以像左图那样使出大、小两种基本攻击。只要将这两种基本攻击按照特定的顺序组合起来，就可以使出各种必杀技巧，因此战斗方法的修炼也是本作的乐趣之一。另外，当对敌人使出连续组合鞭技的时候，每次攻击的杀伤力都会根据命中数而不断增长。



小攻击



大攻击

↑从侧面施展敏锐无间隙的攻击，有效范围和攻击威力都比较小。

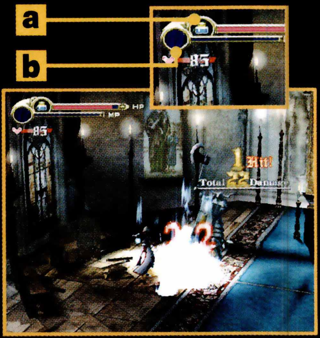
→大攻击不仅威力强，范围也更广，美中不足就是动作间隙比较长。

**IGA先生的注解 2**

虽然主人公雷欧只有一条鞭子，但是由于鞭技的设定非常丰富，因此玩家可以体会到手握数种鞭子的感觉。此外，鞭子还具有炎、冰和雷3种属性的变化，在战斗中获得的元素能够改变鞭子的属性。

## System 3 辅助道具依然健在

除了鞭子以外，雷欧还可以使用系列中贯有的攻击道具和辅助道具。不过，在11世纪尚未发明的"怀表"未被收录在本作中。装备辅助道具后，玩家可以通过消费在冒险中收集到的"心"使用该道具。




→所有装备的辅助道具都会在画面上显示出来。"b"处显示的就是作为能源使用的"心"的数量。

### CHECK 相同的道具不同的外形

下面为大家介绍几种在系列中经常出现的辅助道具。虽然这些道具的名字和以前相同，但是使用效果却发生了巨大变化。这里，就让我们通过现有画面来大致预想一下吧。

**小刀 —— 可以正面连击**

向正前方迅速连续投射的辅助武器。由于拥有一定程度的追踪能力，因此也可以攻击低空敌人。

**斧子 —— 横向飞出**

向正面投出的武器。虽然速度比小刀慢，但是具有贯穿效果，而且攻击力也更强大。

**圣水 —— 将前方大范围化为火海**

左右晃动瓶子并将其投出，可以攻击前方敌人。但是圣水造成的火焰是不能燃烧蔓延的。

**十字架 —— 追加防御功效**

可以让3个十字架在短时间内围绕自己回旋飞转。玩家可以在此状态下随意移动，是非常有效的防御道具。

**IGA先生的注解 3**

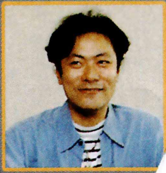
本作中将有"水晶"这种全新的辅助武器登场，玩家可以把这种辅助武器设置在一些特定场所，被安置的水晶受到冲击后就会爆炸，是一种非常独特的新武器。大家可以慢慢熟悉并掌握它的使用方法。

## 直击报道 IGA氏对于本作的真知灼见在此公开!!

castlevania

通过采访主要开发人员IGA先生，令我们对这款全新的恶魔城有了更进一步的认识，也更加充满期待。由于IGA先生是新作开发中的关键人物，因此他的言论备受关注。

PRODUCER IGA先生



本作的制作人，比任何人都更加热爱恶魔城系列，在游戏开发中投入的热情也是无人可比的。



——虽然有点唐突，但是我们确实非常关心游戏的开发进度（笑）。

**IGA先生：**现在的完成度大约是75%。除了敌人的配置以外，游戏已经进入调整阶段。

——本作和过去的系列之间有怎样的关系呢？

**IGA先生：**虽然标题改为了Castlevania，但是本作仍然是作为《恶魔城Dracula》系列的正统续作发售的。故事舞台设定在11世纪，游戏描述了"德拉克拉和贝尔蒙多一族之间敌对宿命的由来"，这大概也算是一种回归原点吧。

——为什么要制作成一款全3D游戏呢？

**IGA先生：**虽然2D的恶魔城系列一直受到核心饭斯的好评，但是毕竟时代在变，为了赢得更多的玩家，我们决定向崭新的3D世界挑战。

——从传统的2D到今天的3D，游戏都进行了哪些改良呢？

**IGA先生：**一般来说，游戏向着3D化发展都是以视觉为主体进化的，玩家只要放弃对2D的固执就会能体验到3D操作的乐趣。例如，系列的象征鞭子在2D时代的攻击非常单调，但是到了3D世界就截然不同，其攻击范围和频

魅力指数满点的系列，饭斯眼中最强的ACT作品已经接近完成。即使游戏采用了全新的3D引擎制作，游戏的深奥世界观和探索乐趣也丝毫不会改变。下面就让我们率先领略一下游戏中的各种特点。



## System 4 EFFECTIVE OB SYSTEM 是?

本作新加入了一种叫做“EFFECTIVE OB SYSTEM（简称：EOS）”的攻击方法。EOS指一次消耗大量的心将辅助道具的力量发挥至最大，对大范围敌人进行究极攻击的技巧。这种攻击方式的发动方法目前还不明确，本刊会在今后的报道中进行介绍。下面我们先大致的了解一下EOS的情况。



←↓满足特定条件可以发挥出超强效果的圣水EOS，浓烈的火焰将敌人烧个片甲不留。






↑斧的EOS发动。让人兴奋的火爆动作十分惹人瞩目!



### IGA先生的注解 4

就算是勇者雷欧也无法轻易使出强力的EOS(笑)，EOS技巧是需要在冒险中逐渐掌握的。虽然现在还不能透露详细情况，但是我可以告诉大家，这是一个需要“将某些东西与辅助武器结合起来使用”的招数。由于这种招数威力极强，所以要想彻底掌握相当费力，而且使用条件也非常严格（消费大量的心）。不过也正是因为如此，EOS特技才格外引人关注。




↑这就是十字架EOS的画面。无数的十字架向天空飞去，可以轻易的将小喽罗一扫而光。

# 恶魔城年代记 ～重温这个世界的历史～

在下表中，我们列举了KONAMI发售的历代恶魔城作品，并将这些作品按照游戏中的年代进行排序，以方便大家回顾这个系列的漫长历史。这里需要特别说明的是，由于和正统系列的故事背景存在冲突，下表中没有收录“外传”性质的作品，比如GBA版的“月之轮回”，这些外传作品的情节多是来自民间传说和野史记载。



| 年代 | 发生的事件 |
|---|---|
| 11世纪<br>年代不明 | 《恶魔城·无罪的叹息》（本作）(PS2/2003年)<br>根据目前掌握的情况可知，这是一个关于雷欧·贝尔蒙多的传说 |
| 1476年 | 《恶魔城传说》（FC/1989年）<br>以拉尔夫·C·贝尔蒙多为中心，封印德考拉，<br>并使得贝尔蒙多一族被世间公认为英雄。 |
| 1576年 | 《德拉克拉传说》（GB/1989年）<br>克里斯多夫·贝尔蒙多将德考拉封印 |
| 1591年 | 《德拉克拉传说 II》（GB/1991年）<br>克里斯多夫再次为阻止德拉克拉复活而战 |
| 1691年 | 《恶魔城Dracula》（FC·DISC系统/1986年）<br>《恶魔城Dracula》（MSX/1986年）<br>《恶魔城Dracula》（AC/1988年）<br>《恶魔城Dracula》（SFC/1991年）<br>《恶魔城Dracula》（FC·ROMCASSETTE/1993年）<br>《恶魔城Dracula》（PC/1993年）<br>《恶魔城年代记 恶魔城Dracula》（PS/2001年）<br>西蒙·贝尔蒙多将德拉克拉封印 |
| 1698年 | 《德拉克拉 II 诅咒的封印》（FC·ROMCASSETTE/1987年）<br>西蒙再次为阻止德拉克拉复活而战 |
| 1748年 | 《Castlevania 白夜的协奏曲》（GBA/2002年）<br>以贝尔蒙多为中心毁灭德拉克拉城堡 |
| 1792年 | 《恶魔城Dracula X 血之轮回》（PCENGINE/1993年）<br>《恶魔城Dracula XX》（SFC/1995年）<br>以利西达·贝尔蒙多为中心封印德拉克拉 |
| 1797年 | 《恶魔城Dracula X 月下的夜想曲》（PS/1997年）<br>《恶魔城Dracula X 月下的夜想曲》（SS/1998年）<br>以德拉克拉的儿子阿尔卡多为中心阻止德拉克拉复活 |
| 1897年 | 以基西·莫里斯为中心封印德拉克拉 |
| 1914年 | 《吸血鬼杀手》（MD/1994年）<br>以基西·莫里斯的儿子强尼·莫里斯<br>为中心阻止德考拉复活 |
| 1999年 | 这一年的7月，作为恐怖大王降临的德拉克拉<br>被尤里乌斯·贝尔蒙多封印，德拉克拉从此<br>在世界上彻底消失。 |
| 2035年 | 《Castlevania 晓月圆舞曲》（GBA/2003年）<br>来须仓真登场。新的(?)德拉克拉再度出现 |













**注意** 上述年代表中的时间设定是指游戏中的年代，与现实中的时间没有关系。括号内部分是游戏的对应主机和发售时间（现实中的时间）。

率的变化都值得我们细细玩味。

——据说这是一款初学者也可以轻松掌握的游戏。这是否意味着游戏中设有难易度调整系统呢?

**IGA先生：** 游戏不能调节难度，但是由于继承了隐藏房间和完成度的设定，因此核心玩家也会对本作欲罢不能。

——惟美的世界观仍然大受欢迎吗?

**IGA先生：** 我和这个系列扯上关系的时候，就已经是恶魔城系列的狂热崇拜者了。我希望有更多的人能够痴迷于这个系列，所以我决定在剧情和角色方面下大力气包装。于是，我们在后来的“月下的夜想曲”中聘请了小岛文美担任角色设计，结果大受好评。当然，此后的作品也一直延续了这个世界观。

——最后还有什么话要对读者说吗?

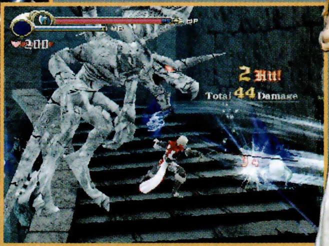
**IGA先生：** 本作可以让玩家体验到一种前所未有的感动。在我们全体工作人员的齐心努力之下，我们有自信将它奉献给各种玩家，哪怕你是一个十分挑剔的铁杆玩家! 请诸位一定相信我!



↑存盘地点同样由3D形式表现



←↓如果你认为恶魔城变成了3D就索然无味的话，那大错特错了，恶魔城真正的进化就在这里!





**请继续期待吧!!**

# 无双报道

**2003年2月27日发售的《真·三国无双3》瞬间创下突破百万销量的纪录。今天，在那个风起云涌的时代一个宏大的故事又将展开，那就是注入全新概念的《真·三国无双3 猛将传》。你能否抵抗得了《真·三国无双3》的强大魅力呢!?**






# 「真·三国无双3」

| PS2 | 厂商：KOEI | | 发售日：2003.9.25 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：4280日元 | 其他：—— |

## 追加了各种模式的 Special Disk登场!!

从扮演一骑当千的武将驰骋于战国乱世的策略动作游戏——《真·三国无双3》的发售到现在已经过去5个月了，扩张原作的世界观并加入众多新要素的Special Disk登场了。尽情游戏过《真·三国无双3》的玩家，终于可以再次体验经过完善而充满刺激感的众多新要素了，当然首次尝试本作的玩家也一样可以了解本系列的魅力呢。




记忆中的那种感动、那种刺激和那种快感加上了全新要素，如今再次复苏！

## NEW!! 名武将的特定情节之一 列传模式

说起《真·三国无双3 猛将传》的最大魅力之一，莫过于这个列传模式了。虽然在前作《真·三国无双3》中，魏、蜀、吴等势力中会展开特定剧情，可这个列传模式每个武将都有1个特定剧情（共42个剧情）。当然，别的武将也可以玩其他武将的特定剧情，所以游戏方法其实是无限宽广的呢。




前作里虽然有"魏传"，但本作却加入了魏国的"夏侯敦传"，展开全新的个人传奇。

## NEW!! 等级11的武器&稀有道具的追加!!

本作还以《真·三国无双3》中Lv.10武器为基础设置了附带特殊效果的Lv.11武器，而且，稀有道具的种类比起前作也有所增加。游戏的难易度也加上"入门"和"达人"两个级别，这样一来可选择的难度就达到了5个。








# 的新世界被刀枪剑戟再次切开!!




## NEW!! 新生挑战模式 连斗

虽然在《真·三国无双3》中也收录了挑战模式，不过这次该模式可是作为高难度模式而推出的，并可以反映出各武将的成长状态，而且追加的新挑战模式“连斗”也很夸张。所有《真·三国无双3》的FANS赶快来接下这封新的挑战书吧！



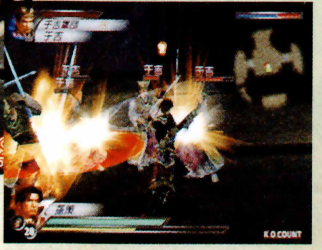
看起来，「连斗」也像是一个以一骑讨来决定胜负的模式吧？

## NEW!! 打穿短篇剧情吧!! 修罗模式

在《真·三国无双3 猛将传》所收录的游戏模式中无可辩驳的最强模式就是这个“修罗模式”了。从名字上就散发出危险气息的这个模式，内容上主要是将各个短篇剧情随意的连接起来，在无限延伸的修罗道上不断的前进。而且，在这个无止境的战斗过程中还能获得各种道具进行补充。总之，这绝对是一个要求强大技术力和精神力的模式。



不摆姿势就上前斩杀的孙策。即使是将简单剧情连接起来的修罗模式，也会有这样的事情发生？



被4个于吉玩弄于鼓掌上的孙策，将无双模式取代的列传模式中大概也会发生不少关于他的事件吧？

### 当然如果拥有《真·三国无双3》的话乐趣也会倍增!!

和前作《真·三国无双3》组合起来的话，就可以在本作中玩到《真·三国无双3》中的游戏模式了。因为本作没有前作的“无双模式”和“自由模式”，所以这个机能就显得更为方便了。而且，前作《真·三国无双3》的存档也可以在本作中提取并接续，可供选择的游戏方法变得更加多样。






# 叙事诗现在、再次……



# Xenosaga EPISODE II

## 异度传说 叙事诗Ⅱ

Jenseits von Gut und Bose

[ 善 恶 的 彼 岸 ]

**众多读者所期待的《XENOSAGA EPISODEⅡ》（简称《EP2》）的画面，终于打破沉默露出真面目了。这次我们将奉上众多制作中的新画面，请各位南梦宫迷，尤其是异度的专业玩家们千万不要错过！**

| PS2 | 厂商：NAMCO | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

## 终于发现一个黑发持刀的身姿！

漆黑光亮的头发，身穿绣有龙型图案的衣服，手中拿着一把渐弯的刀，尽管只是曾在前作的结局中一闪而现，但仍然获得极高人气的Shion的哥哥Jin Uzuki终于在《EP2》中登场。

这位系列的关键人物Jin将会如何活跃呢？妹妹Shion和Margulis又会有怎样的表现呢？让我们拭目以待。

由于系列作品情节的庞大，这里我们主要介绍一下各角色之间错综复杂的关系。



用温和的双眸注视着这边的Shion。她视线的另一端会是谁的身影呢？



手中拿着类似卡片般的东西，这东西有什么意义，又该如何使用呢。

## 前作的角色们将使「EPISODEII」的故事更多姿多彩

《EP Ⅱ》的故事，应该是从前作《XENOSAGA EPISODE》（以下，均简称《EP1》）之后开始的。故事围绕着主人公Shion、KOS-MOS以及在旅途中加入的chaos 、M.O.M.O、Jr.等人与Albedo和Margulis的故对展开充满个性的壮阔篇章。Jin这个新角色和其他熟悉的人物们这次又将为我们演绎怎样的故事呢？



**Jr.**

星团联邦自治州特殊财团代表理事之一，善使双枪。与Albedo似乎有着某种渊源。



**Albedo**

不断阻扰M.O.M.O的神秘人物。是一个拥有不安定的精神和嗜虐性、狂暴性的危险男人。



**Chaos**

宇宙船艾尔扎号的乘组人员之一，是个被神秘所包围的少年，拥有不可思议的能力。



**Shion**

主人公。拥有广博的工学知识和美貌的才女。作为骨干技师与KOS-MOS一起行动。



**KOS-MOS**

集Vector Corporation企业技术精华的战斗机器人。身上藏有无法估计的强大能力。



**Margulis**

创造出M.O.M.O的U-TIC机关的司令官。四处寻找M.O.M.O并与Shion等人数次发生冲突。

# 首次在「EPISODEII」中登场的新角色和新机器人，注目度相当高！

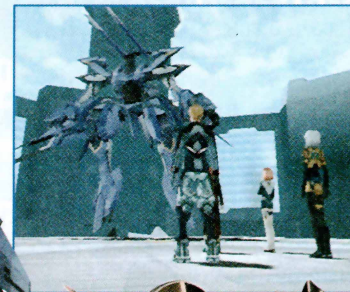
从已经公开的角色中，我们发现了一个格外引人注意的角色。下图右侧的有着黄褐色头发的人有着一双闪闪发光的金色瞳孔。这个人到底是谁？从画面上看，这个继Jin之后我们可以确认的第一个新角色是和chaos在一起的，那么应该不是敌人吧……？从下面的图片中我们可以看见驾驶舱内部，那么这些机器人应该也是可以搭乘的吧？虽然现在连名字都不知道，不过我们可以展开想象的翅膀，幻想一下他们活跃的姿态。

说起《EP》的角色时自然也少不了大为活跃的机器人。即使是《EP2》也没有辜负大家的期待，玩家在战场上又可以看到新设计的机器人了。不过从这个画面看似乎与前作可供角色们搭乘的A.G.W.S稍有不同……



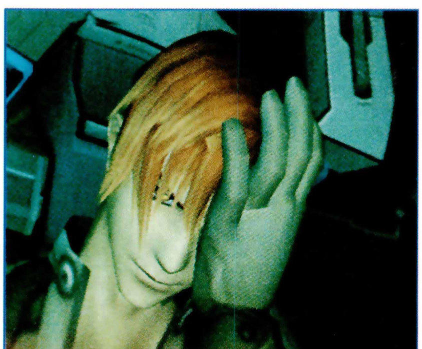
看起来似乎非常强的新角色。身上的制服也是很引人瞩目的一点。





抬头仰望左侧设计的机器人的M.O.M.O与chaos等人。





左手按在头和脸上的样子。这是在战斗中？还是在烦恼些什么呢？



整个机体布满绿色涂装的新登场机器人，不知道性能如何？

## 带来全新感觉的经过重新绘制的人物头像



**Shion**

发型有点变化，整个人显得更加柔和，最大的不同就是眼镜摘下来了。



**KOS-MOS**

头部加上了额饰并摘掉帽子的KOS－MOS。和前作相比，头发的质感更强。



**Chaos**

Chaos是基本没有明显变化的角色中的一个。

看到这里刊登出的画面和插图后，大家有没有觉得有什么不一样了呢？没错，《EP2》中登场人物的头像都有了很大的更新，连一些细节上也都更加精制。比如Shion的头发就有微妙的变化，KOS－MOS的西洋味也更重，脸部轮廓变得很深。虽然人物和《EP1》一样，但从风格的改变上看，人物的台词和故事的叙述方法应该也会有所变化。



正和KOS－MOS说着什么的Shion，这个场面似乎在哪里见过。



实际游戏画面中的Shion，给人以一种更加成熟的印象。



Jr.也有了一丝大人的味道。虽然发型和天真的表情依旧，但还是变得老成了一些。

### 和《EPISODE Ⅰ》的对比



《EP Ⅰ》中也有这样一个Shion正在和KOS－MOS说话的非常相似的情景。两代的角色看起来都很可爱。




# 8月「召唤之夜3」即

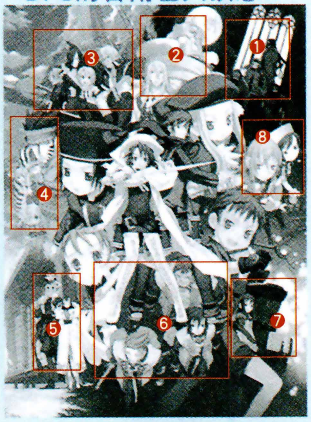
# 千万别

## 在异世界林邦展开剧情的

## 超大人气系列新作 S·RPG的第3弹！

《召唤之夜》系列一直以温馨的人物和感人的情节著称，而它优秀的AVG部分和强大的SLG部分也一向被众多饭斯所津津乐道，如今最新作《召唤之夜3》带着同样的感动再次面世了。游戏的舞台和前作一样，仍然是以拥有绝对之力的召唤术为荣的异世界林邦,生活在这块大陆上的年轻人与召唤兽并肩作战,谱写了一篇壮阔的冒险诗篇,这次，我们就从充满个性的6个新角色开始，为大家送上这个系列惯有的世界观及《召唤之夜3》中的新系统等绝不能错过的最新情报！

### DPS的各角色大预想!!




这张海报似乎还隐藏着不少的秘密。现在就让我们来做个DPS的大预想吧!首先,溶入黑暗的①和穿着军服的⑥是否是敌对关系呢?还有②和⑦是召唤士和召唤兽的组合吗,又是否是对立的?③、④、⑧看起来似乎是3群伙伴,⑤则可能是对夫妇?那么,你是怎么猜想的呢?



# 错过发卖前最新、最速的情报!!

人气S·RPG再度登场！让我们赶快在8月7日发售之时将本作的最新情报与前作来个大比较吧。

## World 与4个异界相接临的曾是个被称为乐园的世界



舞台设定

贯穿系列的舞台——林邦分别与机界罗雷拉尔、鬼妖界西尔坦、灵界萨布莱斯、幻兽界美特鲁帕接临。所以，惟一可以呼唤出异界居民的方法——“召唤术”是这个世界最绝对的力量。曾几何时，林邦也有过因为丰富的玛娜（魔力之源）之恩惠而被称为“乐园”的时代。但是，由于窥伺玛娜之力的异界居民开始侵略林邦。最终，国家之间也爆发了出于邪恶目的的战斗，美丽的乐园就此消失了。现在，这块大陆上大大小小的都市国家群被分成了圣王国、旧王国和帝国3股势力而互相战斗着，主角们的冒险就在这样的局面下开始了……

林邦相关图示

**机界** 罗雷拉尔：由于大规模机器战争而荒废的钢铁世界。

**鬼妖界** 西尔坦：龙神与鬼神守护的人与妖怪并存的世界。

**灵界** 萨布莱斯：天使和恶魔等灵之生命体飘浮的世界。

**幻兽界** 美特鲁帕：幻兽与妖精所生活的丰饶的绿色世界。

结界线

**林　邦**

虽然结界切断了和4个异界的交流，但使用“召唤术”就可以自由操纵另外4个异界的居民。现在的情况是，国家被分成了3股势力……

| 圣王国 | 旧王国 | 帝国 |
|---|---|---|
| 『1』&『2』的舞台 | 在『2』中登场 | 『3』的序章 |



## 小知识！SUMMON3 贯穿系列始终的召唤的意思是…？

如果你是这个系列的FANS的话，应该知道“SUMMON NIGHT”的“SUMMON”是召唤的意思。换言之，由于该系列是建立在“召唤”这个概念上，所以游戏中“召唤”这个过程是绝对不可少的。如果理解了它的正确意思，相信在玩游戏的时候一定会有更深的感触吧。

### 召唤术

在林邦发展的魔术，只有召唤师才能有资格使用。要想召唤的话，首先要将魔法矿石锤炼成“召唤石”并以此为媒介举行名为“誓约”的模式。这样才能呼唤出异界的生物并自由地操纵它们。



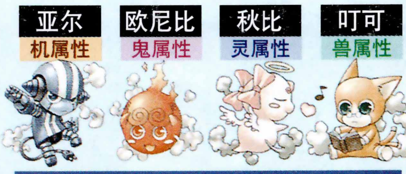
### 召唤兽

召唤术所呼唤出的异界生物的总称，受到“誓约”束缚的召唤兽是无法按照自己的意志回原世界的。




### [ 朋友召唤兽 ]

由于誓约失效等原因而无法返回原世界的召唤兽被称为“迷失召唤兽”。《召唤之夜3》中有4个守护游戏主要角色的召唤兽，他们就被称为“朋友召唤兽”。




这些就是会帮助主角们冒险的召唤兽

## Story 受到海盗袭击、被不可思议之光所指引的你将会……？

这次的故事

故事是以林邦的帝国为舞台而展开的。主人公舍弃了军人的身份，开始成为一个家庭教师。某天，在和学生一起乘船的时候不幸遭到了海盗的袭击。混乱中，两艘船被突然出现的不可思议光芒所指引……。苏醒过来后，发现自己身在一个陌生的海边。就在彷徨之际，学生们受到了召唤兽的袭击!?一心想保护大家而拼死战斗的主人公心中响起了一个神秘的声音……“如果想救你们自己的话就把我的力量解放出来吧!”于是，那道光芒再度闪耀起来……




# 将回来——!

| PS2 | 厂商：BANPRESTO | 发售日：2003.8.7 |
|---|---|---|
| | 类型：SRPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |






用男主角游戏




↑为了打倒杀害双亲的敌人夏多维纳特，男主角踏上了冒险旅途。

用女主角游戏




↑作为玛娜一族的幸存者，女主角屡屡受到迫害，并被敌对势力追杀。

## 围绕着在战斗中诞生的玛娜之力

# 他们在宿命的引导下前进

游戏中的男、女主角都被卷入了围绕生命之源“玛娜”而引起的纷争之中，他们为了打倒同样的宿敌夏多维纳特，踏上了寻找“圣剑”的旅行（“圣剑”是能够击败夏多维纳特的惟一武器）。

在旅途中，他们时而会得到善良的人们的帮助，时而也会面临紧张的战斗，在曲折的故事中为了自己背负的宿命不断前进。由于男女主角的视点各不相同，所以故事情节也会稍有差异。现在就让我们以女主角的剧本为中心为大家介绍两位新角色。

# 围绕玛娜一族 守护者、



女主角




←骑士伯加特也曾驰骋杀场，不过现在的他是为了保护女主角而战。




←对于女主角而言，他既是老师也是家人。

## 守护女主角的玛娜族战士

# 伯加特

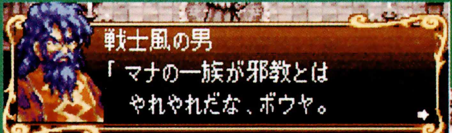


无论何时何地，从不轻举妄动的战士

他的信条是不让自己被过去摆布

和女主角一样同为玛娜族出身。作为杰玛三骑士之一的伯加特曾经大败汪德尔，之后，他开始了隐居的生活，但是现在他为了保护女主角和玛娜一族开始了旅行。

↓通过回忆我们可以看到有关夏多维纳特的情节。






迫害玛娜一族的 夏多维纳特




↑伯加特正在追问夏多维纳特，他们之间到底有何瓜葛？




# 夏多维纳特的心腹
# 朱利亚斯

经常跟在夏多维纳特身边的神秘男人。无论是心机和力量都不容小视，擅长使用剑和魔法。游戏中他是伯加特的死敌。



只要你把一切都交给我
哪怕是玛娜族的秘宝
我也垂手可得……

## 幸存女主角的
# 追踪者

# 新約 聖剣伝説®

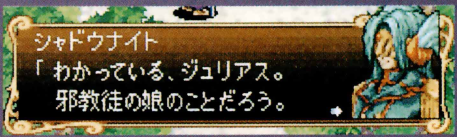
| GBA | 厂商：SQUARE-ENIX | 发售日：2003.8.29 |
|---|---|---|
| | 类型：A·RPG | 价格：5800日元 / 对应：对战线 |

**原创限定色GBASP捆绑版即将发售！对于垂青于圣剑的玩家而言，这套限定版的魅力不言而喻，把正版软件与玛娜绿色SP主机一起入手吧。**




←出现在女主角和夏多维纳特面前的朱利亚斯，他的到来意味着什么呢？



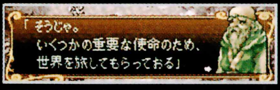

↑朱利亚斯似乎继承了与古兰斯公国对立的亡国汪德尔的血统，他是彻头彻尾的反派角色吗？

## 杰玛三骑士

杰玛三骑士曾在过去打败了企图用玛娜之力征服世界的汪德尔。如今，除了伯加特以外，另两人均行踪不明。

### 剑士伯加特

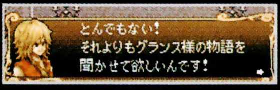



伯加特将玛娜一族的知识全部传授给年幼的女主角，并在暗中一直保护她。

### 魔歌手古兰斯

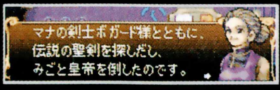



对于年幼的男主角而言，古兰斯就是身边的英雄。

### 圣骑士杰玛




借助圣剑的光辉，杰玛挫败了汪德尔的阴谋。但是现在下落不明。

巨大的蛋(Giant Egg)
比利·哈特的大冒险



# SONIC TEAM

SOINC TEAM

GAMECUBE新作

由天才制作人中裕司领衔开发的两款GC大作的最新情报在此公开，各位请擦亮眼睛。

啾啾啾啾 2连发!!

梦幻之星在线3
卡片革命




## ジャイアントエッグ ビリー・ハッチャーの大冒険

本作的主人公是名叫比利·哈特的少年，他为了重新夺回清晨王国的和平，凭借多姿多彩的蛋技开始了惊心动魄的大冒险！



主人公 比利·哈特

巨大的蛋 比利·哈特的大冒险

| GC | 厂商：SEGA | | 发售日：2003年秋 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 监制：中裕司 |



## 在充满神奇的国度中惩恶扬善！

游戏舞台设定在一个为全世界带来早晨的国家——清晨王国。但是拥有邪恶之心的乌鸦们却使清晨王国失去了清晨。于是，得到鸡之神信赖的从人间来的少年比利·哈特挺身而出。为了拯救被封印的鸡长老，令美丽的早晨重返清晨王国，哈特展开了不可思议的奇妙冒险。在这次的介绍中，我们将为大家曝光游戏的基本操作和世界观特点，喜欢索尼克和动作游戏的玩家请上眼！

### 伙伴的大危机!?



↑把炸弹推向一起来到清晨王国的伙伴。这么大的炸弹威力一定不小！小心运送哦！

↓→这就是清晨王国的居民"鸡"。玩家要帮助被敌人抓到笼子里的鸡获得自由。右图是成功拯救后的画面，我们的主角露出了自豪的笑容。





### 拯救被抓去的所有鸡公民！

### 在迷你游戏中获得赠品



### 神出鬼没的超迷你游戏店

↑玩家在游戏中可以发现迷你商店，这是获得神秘奖品的特设区域。

↓→擅长推鸡蛋的比利。如果不是鸡蛋而是咕噜的雪球的话，肯定可以滚出一个巨大的雪人！不信的话看看右下方吧……





### 完成了巨大的雪人!!

# 不仅是滚动鸡蛋这么简单 各种蛋技都必须熟练掌握



比利在每关都可以利用不可思议的鸡蛋做出花样百出的动作。除了将鸡蛋用于攻击和移动外，提供水果后鸡蛋还可以孵化，孵化出的生物还会对比利的冒险进行帮助，因此鸡蛋孵化同样至关重要。总而言之，鸡蛋是冒险中关键要素，玩家一定要善于利用鸡蛋的作用！



## 巨大的火炮





↑一难道要像人间大炮一样把比利发射出去吗？



↑比利和鸡蛋一起被大炮射了出来，赶紧使用秘技“旗包”着陆吧。

## 使用奇怪轨道把鸡蛋运往其它地方

↓这里有一些奇怪的轨道正好可以让一个鸡蛋通过……





→在被熔岩包裹的台座上冒险，很是惊心动魄啊！

## 外形怪异的开关



↑这里必须要让鸡蛋按下开关，赶快使用鸡蛋环吧。

## 比利的得意技 EGG DRIVER



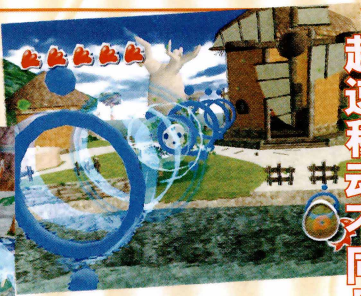


↑使用EGG DRIVER按下开关开启大门，进入崭新区域后主人公继续前进。

## 使用"鸡蛋环"瞬间高速移动!!

## 超速移动不同凡响





↑这是等距排列的管状“鸡蛋环”。如果把鸡蛋推进这里的话，就可以嗖的一下急速前进！很过瘾的设定！

## 让我们和鸡蛋一起咕噜咕噜的滚动吧！



→比利在巨大的板子上滚动鸡蛋，这时要留神地上的空洞。



↑半圆形场地的一关。这种地形很容易把蛋推过头儿，要谨慎行事。

←↓游戏里也有这种坡度巨大的关卡，看来我们要体验过山车的感觉了！





## SONIC TEAM 直击公司董事 啾啾 开发访谈

### 中村俊 SONIC TEAM董事

**火热公开「巨大的蛋」最新情报 游戏中也有4人对战的精彩设定！**

除了这次介绍的事件以外，还有各种各样的蛋技、比赛和解谜，总之，好玩有趣的东西层出不穷，一定会让大伙手心冒汗！另外要告诉大家的是，游戏中还特设了精彩的4人对战模式！绝对值得好好期待！

## SONIC TEAM 新作的种种消息 啾啾 你了解吗

### 索尼克英雄

需要利用不同角色能力展开竞技的组队动作游戏。游戏中一共有12位索尼克系英雄加盟，计划在PS2、GC和XB三部主机上登场。同样是由制作人中裕司领衔开发的作品。

**SONIC TEAM 饭冢**

### 索尼克战争

与先前系列的感觉截然不同的全新作品。虽然平台是GBA，但游戏的3D场景制作精良，运转自然。无论是与朋友对战还是独自享受都乐趣多多。发售日暂定于今冬，目前正在顺利进行中！

**SONIC TEAM 林**

从来没玩过像《梦幻之星·卡片革命》这样的网络游戏吗？那么这次就仔细阅读我们带来的系统介绍吧。

# PHANTASY STAR ONLINE episode III C.A.R.D. Revolution

## 梦幻之星在线3·卡片革命

| GC | 厂商：SEGA | 发售日：2003年秋 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：网络RPG | 价格：6980日元 | 其他：—— |




# 战斗流程中5个细节部分在此完全介绍!!




## 用卡片决胜负!!

由SEGA的SONIC TEAM精心打造，家用联线角色扮演游戏的先驱——《梦幻之星》系列的最新作——《梦幻之星3·卡片革命》，现在终于以卡片战斗的形式登场了。更有魄力的画面表现，更具战略性的战斗，又将带给网络游戏一场新的革命，这次我们就以回合制的战斗系统为中心，按顺序为大家介绍游戏战斗的5个主要步骤。当然在本作的战斗中，选择英雄阵营和黑暗阵营角色战斗起来的方式略有不同，至于具体的细节，就请大家仔细查看正文的介绍部分吧

### 战斗的流程～1个回合的5个部分～

1. 掷骰子（行动点）
2. 调整（道具的装备 敌人的配置）
3. 移动（角色的移动）
4. 动作（攻击·防御）
5. 吸收（补充卡片）

### HEROSIDE 英雄阵营

**猎人集团**

在扮演猎人的角色时，玩家可以装备武器及防具等道具进行战斗。不过，角色自身装备的道具是无法承受超过一定破坏限度的攻击的。所以，要想防御敌人的攻击就必须经常的装备和变换道具。

### DARKSIDE 黑暗阵营

**阿克兹**

阿克兹可以在战斗区域召唤出多个怪物协助作战。因为无法装备道具，所以一旦受到攻击就会直接受到损害。而且，就算召唤出来的怪物还有残余，只要自己被打倒也一样算是作战失败，这一点大家需要格外注意！

### 部分1 DICE 掷骰子

画面左上方显示的数字，就是自己掷骰子得到的的行动点数。仅在每回合可以使用。游戏会自动地把大的数字分配为ATK（攻击点数），小的数字分配为DEF（防御点数），也就是说ATK始终比DEF要来得大，所以如何合理的使用行动点数对于应付后面的艰苦战斗相当重要。




↑画面上显示的ATK是4、DEF是5，所以两个数字马上就会自动换过来。

### 部分2 SET 调整

决定如何使用骰子扔出的行动点数，并合理选择手中的卡片。在选择猎人集团的情况下是决定装备何种具，而在选择阿克兹时则是进行怪物的召唤。由于之后的移动、攻击都需要消耗相应的行动点，所以在点数的调整阶段千万不要全部都用完啊，在游戏中开动脑筋吧。

#### 要配置在哪里呢?




↑在召唤范围内选择要召唤的单位，并将它们配置在自己喜欢的地方。

↓武器和防具也有命中值，当受到超过承受限度的攻击力，数值变成0时就会立刻坏掉。







↑把自己召唤出来的怪物配置在战斗对手的前方，防止对方接近自己。

### CHECK! 装备·召唤所需的最大费用是8!

卡片上画有黄色的●，代表使用这张卡片所需要消费的数值。因为在同一回合中装备一个角色或者是召唤怪物最多只能消费8点，所以一定要慎重选择使用的卡片，千万别在战斗时乱来啊。



## 部分 3 MOVE 移动

这个阶段角色本身或召唤出的怪物会在战场上进行移动。每移动1格就会相应的减少1个行动点。如果不想移动的话，也可以跳过这个阶段进入下一个行动步骤。当然为了最大限度的保存行动点，应该尽量不要移动。值得注意的是这和保持最大战斗效果有着密切的关系。

### 从保存点数出发考虑……




↑→在画面上表示的范围内，一边注意消费的行动点一边移动吧

### CHECK! 确认"MV"的值!



人物本身和召唤角色各自都有不同的移动距离上限。玩家只要注意一下卡片左下方的"MV"数就知道场上战斗单位的移动距离是多少了。

## 部分 4 ACT 动作

### 攻击

猎人集团的角色使用装备的武器攻击敌人，同时会消费1个行动点数，同样阿克兹召唤出来的怪物进行攻击也同时要消耗1个行动点数。而且，在使用多个武器或怪物对战的时候，还可以在点数允许的范围内使用连续攻击！这就是本作最大的战斗卖点所在，所以如何合理的决定攻击顺序，对敌人发起有效的进攻会是本作的研究重点之一。

### 合理而有效的使用动作卡片！




↑如果召唤的是使用武器的角色，只要选择方向就可以决定攻击对象了。




←如果选择攻击时消耗点数的动作卡，就可以发动一些角色特有的招数！

### 防御

在战斗对手的回合中，只有在受到攻击的情况下才可以选择行动，比如反击、防御等等。一旦受到对方发出的攻击，充足的DEF数值就可以发挥它应有的功效了。但是各位一定要注意的是，如果在一定时间内无法决定使用哪张防御卡片的话，这个防御的机会就会白白浪费掉，因为在选择的时候会进入倒计时的阶段，这时候大家要尽全力了。



↑防御卡中有的可以让敌人的攻击力减半，有的则可以给己方防御。

### CHECK! 根据卡片效果攻击范围也各不相同










攻击的范围决定于你所使用的卡片类型。这个范围就表示在卡片的左上方，以人物为中心向正面及侧面等方向展开，表现形式各不相同。大家在选择时要小心了。

## 部分 5 DRAW 吸收

动作阶段结束后，就进入为下一个回合作准备的阶段了。这时，玩家必须选择有用的卡片，把没用的卡片扔掉并同时换成新卡。由于手里最多只能拥有5张卡片，所以均衡选择装备、防御、攻击卡片就显得相当的重要。安排好一切后就选择"NEXT"吧，因为玩家们的回合结束后，就该轮到敌人行动了。所以本作的主旨就是"未雨绸缪"！







**没有作用的卡片必须立刻舍弃掉!!**

# 网络RPG又会进入新的时代……

## SONIC TEAM™ 对游戏监督的直击 最新消息 开发者的访谈

SONIC TEAM 监督 小川阳二郎

### 在日本的玩家登陆世嘉网站预约可抢先体验到《梦幻之星3》!

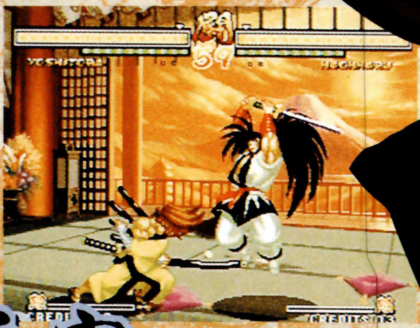
测试版的预约活动已经开始啦！这次的测试版有着超越过去任何卡片游戏的超大容量。而且，由于和《PSO1&2》的猎人执照是共通的，所以以前付过使用金的人现在就可以完全免费啦！当然正式版的内容更是丰富出色，所以就请大家期待吧！！

# 强力报道！侍魂最新作的情报大公开！




这次与霸王丸并列主人公之位的就是身带7把刀的德川庆寅。除了普通技以外更可以使用各种多段斩，而且只需要简单的按键就可以使出华丽而威力极高的斩技，就算是初玩者也一样可以放心的使用。

游戏里自然也少不了突进技。面对敌人闪电般的水平一击，风间火月一闪而过！最让人感兴趣的就是德川庆寅如果使用腰间的大太刀攻击又会是什么样子呢？估计这把刀肯定是传家宝刀之类的东西吧。





## 德川　庆寅

～故事～

就算没有听过关于挥舞十字枪驱散鬼神的武将故事，也应该听过庆寅这个名字吧。靠着手中的枪和高超的武艺，凡参加过的战斗必定会创下功勋，彻底扭转不利局面的他，舍弃了领主的地位靠一己之力成为了历史上的真正英雄。

数年前，一位拜访江户的武将以压倒性的魄力使庆寅第一次尝到了震惊的滋味，也首次感到了比武的渴望。从这个比任何人都热爱自己国家的武将身上，庆寅知道了“钦佩”的意思。

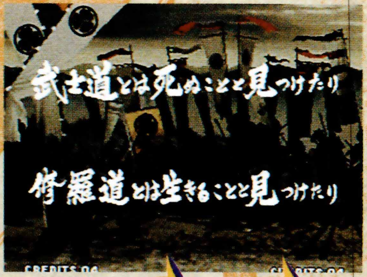
某天，庆寅独自一人。既没有去和苦苦等待他的6个恋人一起喝酒，也没有和熟识的江户居民一起谈笑，而是听到了“凶国日轮守 我旺企图叛变”的谣传……“……干得还挺漂亮啊”庆寅这样说着信步溜达到街上，像往常一样去继续花天酒地了。

～设定～

虽然沿袭着将军家的血脉，但个性却与将军的家规完全不合，经常混迹在平民中，对束缚他的那套根本不管不理。由于他“潇洒倜傥”的性格，很得村民的人缘，女性也都很倾慕他。随身携带6把刀及1把大太刀。这6把刀每把都有一个花的名字，正和他的6个恋人的名字相同。

## 在沉眠了长长七年后 兵之魂，再次苏醒了！




## 序章

比暗夜更黑，无处不在的深深的黑暗。
在这个漩涡中。不详的欲念开始蠢蠢涌动。
这种深暗的鼓动，看不见摸不着，一波波的散布在黑暗中，
就这样，历史的车轮开始徘徊、彷徨……

时值一七六八年
也就是后世所说的天明大饥荒。
那个创伤一直延续仍未痊愈，贫瘠的大地丝毫没有光明的征兆。
各地发生的烧杀抢夺络绎不绝，到了秋天时仍然颗粒无收。
人们在未曾有过的灾难中挣扎，过着只知今日生，不知明日死的日子。

幕府的所有对策均未奏效，
荒野尸骨累累埋都埋不完，面对着这个死亡之国
那个武将朝天怒吼着。

“你们这帮家伙给我听听，国家在痛苦的悲鸣……
为国报仇，决不能原谅德川愚蠢的罪行！
崛起的时刻来到了！
我，要成为救国的使者，将国贼德川一帮人全部化为灰烬！”

高唱霸歌的这个武将，他的名字叫做 凶国 日轮守 我旺。

也许正是这个霸气的所作所为，导致了偶然的这一切吧——
把自己的命运交给手中兵刃，把自己的身体奉献给武之道的二十四位剑客
都投身到了这场争斗的漩涡之中。

那么等待着他们的
倒底是武士之道还是修罗之道呢？

## 侍魂ZERO
# サムライスピリッツゼロ

| ARC | 厂商：SNKPLAYMORE | 发售日：2003年10月 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：—— |

**2D武器对战剑客活剧《侍魂》系列最新作在沉寂了7年后终于再出新招！数个新角色、大量新要素追加，一切就在今秋《侍魂ZERO》！**

# 和月伸宏参与的新参战角色设定!

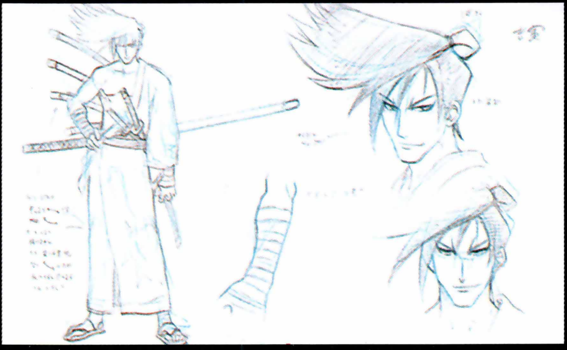
曾以剑客漫画《浪客剑心》创下轰动的纪录，现正在周刊《少年跳跃》连载最新作《武装炼金》的人气漫画家和月伸宏正式参与了本作的人设工作！和月老师将负责包括庆寅在内的3个新人物的原案工作。这里就让我们抢先一睹庆寅的原案画，并听听他本人对本作和“庆寅”这个角色的一些相关看法吧。

浪客剑心的



喜欢剑客故事的人不得不看的名作《浪客剑心》，全部共8卷，市面上已在火热发卖了。

我和《侍魂ZERO》的制作人高屋先生是在一个很偶然的机会下认识的，真是非常的不可思议。《侍魂》在我心中一直是相当宝贵的重要回忆，这次能够参与它的复活新作，我从内心感到非常光荣。我一定会拼了命让它成功的。（和月）



《关于德川庆寅》 这个角色的本身是由制作人高屋先生提出的，然后又征求了众人的意见，所以这个角色可以说是在大家的欢谈中合力创作出来的。我也曾为了如何将前长后短式的发髻与现代时尚相融合而犯难，不过最后的结果确实很棒。（和月）

# 侍魂 第五部 怀抱同样感动登场!!

2D《侍魂》系列，从本世纪初算起来《侍魂ZERO》已经是第5部作品了。本系列的对战特色一向就是先互相试探，而后迅速思考迎战策略、展开头脑的较量，最后抓住瞬间的机会使用近乎必杀威力的强斩来一决胜负。本作也继承了该系列的特有本质。就算没有接触过该系列的人，一定也很希望借这个机会，体验一下武器剑剧的奇妙乐趣，以及那独特的紧张感和新奇的创意吧。

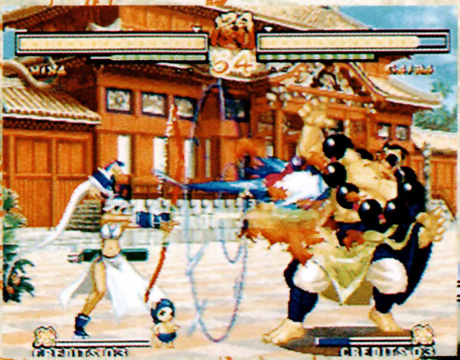
至今仍受到众多FANS拥戴的初代《侍魂》，经过近10年的岁月终于完成了大幅的进化，并从长久的沉默中苏醒过来了！！

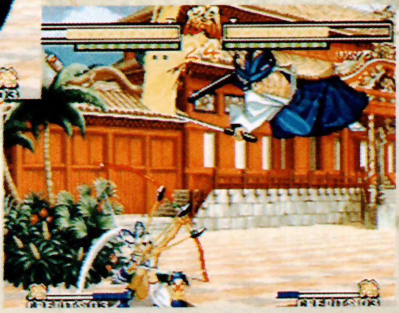




开发商悠纪ENTERPRISE，曾推出PS2版《森田将棋》和《SIMPLE2000系列》等人气名作，是个拥有一定制作实力的厂商。

琉球王国妖灭师弥娜，使用一把灵力巨弓专门消灭邪恶的“恶鬼罗刹”，是个擅长远距离战斗的角色。旁边的查布尔会配合弥娜的招式做出各种各样的奇怪动作。





通常技里也有飞行道具！根据按键的组合，弥娜可以从各种角度用弓箭攻击敌人，这样就可以铸起铜墙铁壁的防御从远处与敌人周旋。在近身战下情况则正好相反，所以决对不能让敌人靠近自己。



# 真镜名 弥娜

~故事~

迟了，什么都迟了。弥娜无表情的双眸注视着已经化为一片废墟的故乡。在附近的村落讨伐妖怪而被耽搁数日的弥娜，察觉到一股强烈的邪气正向着故乡的村庄袭去，于是她急忙踏上归途，然而……还是晚了一步。“……弥娜、弥娜……”弥娜走向发出声音的地方，在瓦砾中徘徊的正是她惟一的朋友查布尔。抱起查布尔，弥娜终于为自己不是孤独一人而留下了眼泪。

故乡并没有幸福的回忆。自幼就被家人疏远，没有朋友，受到村中众人的冷落——即使是这样，这里仍是她出生的故乡。自从成为妖灭师以来，弥娜第一次以自己的意志拿起了长弓。

“……绝不宽恕”弥娜望向那股强烈邪气远去的方向。那正是日轮之国的方向。

~设定~

一出生就拥有强大的灵力，被当作琉球王国的神女而养育长大。可也正是她那超强的灵力而被人们所疏远，渐渐的弥娜忘记了什么是笑。惟一的朋友——甚至可以说是家人的就是天真而没有世俗偏见的查布尔。绽放出神女才能的弥娜，作为一个年轻的妖灭师，开始了讨伐邪恶的工作。

# 为武而生的二十四名战士互相兵刃相交，夺命厮杀!!

一直让众多玩家猜测的《侍魂ZERO》登场角色数量，现在终于可以确认为24个人了。《天草降临》中可以使用的角色（全部共17人）除了天草四郎时贞以外全部健在，另外还有庆寅和弥娜等众多的新角色。绝对是一款迄今为止未曾有过的大容量作品。另外。本作也取消了等级选择及剑质（修罗 · 罗刹）选择等，各种各样的角色都将融合在一个统一模式中。



24个武士汇聚一堂。中央上方的弥娜左右的两个人怎么看都是没见过的新人物……

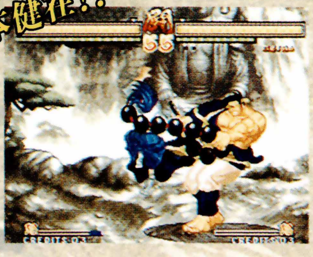
可以自由操纵冰的莉姆露露，她的外形也焕然一新，神之战士使用特殊技躲过了塔姆的斩击。



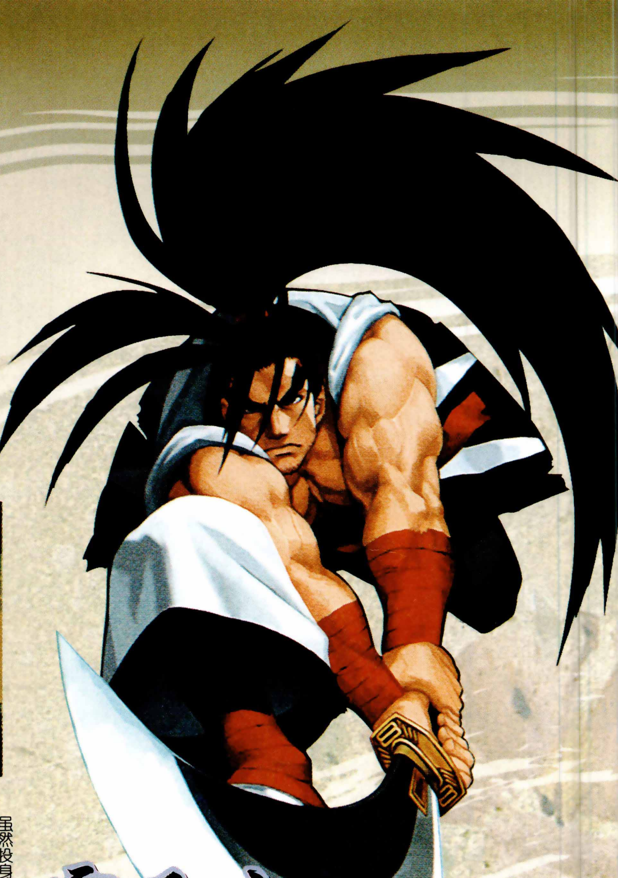
## 「天草降临」的角色们基本健在!!

虽然只有一只独眼，但那只眼睛仍然可以将一切尽收眼底。柳生十兵卫一下子就用自己的绝技柳生心眼刀 · 识破捕捉到了苍月的动向。





虽然投身佛门，但却仍过着浪荡生活的怪僧花讽院骸罗，使用必杀投技“元心杀”对橘右京讲述佛法。

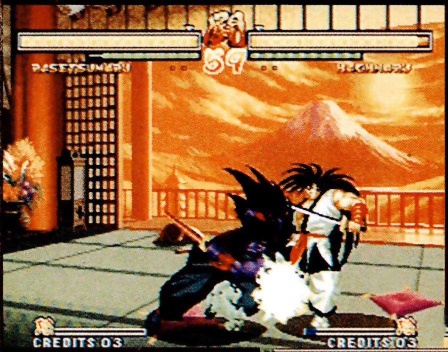


## 霸王丸

贯穿系列的主人公我流的剑士。一直在寻找强大的对手，在各国流浪并每天不断的磨练自己。拥有三大必杀技：旋风裂斩、弧月斩和裂震斩，拥有代表《侍魂》最大特色、可和必杀技媲美的强力重斩。在新作中，这个角色也被设定成攻击力非常的高。比较好用的当然就是他的斩铁闪（重斩）了。

# 四个反面人物现已确认!!

本作废止了修罗 · 罗刹的剑质选择，大部分的角色都统合了修罗与罗刹的技巧，并经过整理重新登场。可是，也有几个罗刹的角色独立出来作为一个全新角色重新诞生了。当然，除了技巧以外服饰和发型也会有很大差异，所以实际上就是一个独立的全新角色。



## 罗刹丸

全身充满邪恶斗气的罗刹丸，是从霸王丸灵魂中诞生出来的反面人物。一边筑起成堆的尸山一边追击着霸王丸。



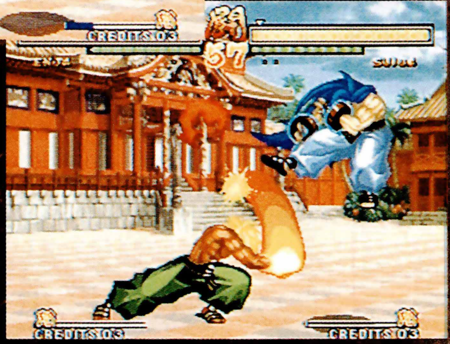
## 水邪

自己号称为“神”，是个为了避免消亡的命运而寻找苍月身体的魔界精神体。水邪是以原罗刹版的苍月为基础的角色。



## 莱拉

以“紫娜可”版的罗刹剑质娜可露露为原型独立出来的新角色，在游戏中也可以改变其发型及服装颜色。



## 炎邪

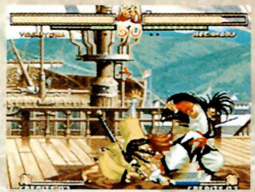
一直在寻找火月身体的破坏体——炎邪。在设定上和风间兄弟有着很深的渊源，在本作中的情节也很引人注目。

## 壹 可使用必杀一击的“剑气槽”

角色的斗气会通过剑气槽表现出来，剑气槽越满表示攻击力越高。因为使用攻击后剑气槽就会逐渐的减少，所以一旦使用了过多的无用攻击，到了关键时刻就无法给敌人以重创了。由于不攻击的话剑气槽就会徐徐的恢复，所以玩家要做到的就是保持以静制动的状态，寻找最好的机会使出必杀的一击。

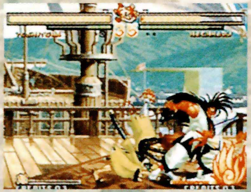


绿色的小槽就是剑气槽。一旦变成怒的状态就会增加最大值的上限，当然攻击力的上限也会相应增加。



剑气 小

在剑气少的状态下，庆寅的强斩只会造成小程度损伤。



剑气 最大

剑气最大状态时，剑气槽会根据攻击命中造成的损伤相应减少。

## 贰 突破极限发现的“无之境地”

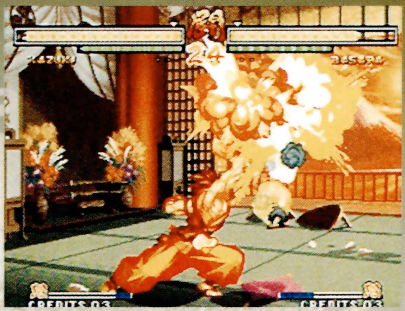
和怒值爆发正好相反的新系统，那就是“无之境地”。虽然现在我们尚未掌握它的详细情况，但怒槽加D键就是冥想，而且应该和不同的体力槽长度所显示的颜色有关系。看起来达到“无之境地”的人，就可以得到突破极限的力量，难道这时还可以停止对手的动作……



按D键冥想使精神统一。当所有条件都齐全后，就可以发动「无之境地」了。



看起来除了背景以外并没有什么特别变化……其效果究竟如何呢！？



传说中的怒槽仍然健在，成为MAX后攻击力会大幅上升，同时也可使用强力的武器击飞超必杀技，而且还可以利用怒槽使出怒气爆发。



《真侍魂》的伏身动作再次复活。因为姿势较低，所以可用来对付攻击位置比较高的技巧。用D键还可进行前、后方回避。

新作中没有了前作(《天草降临》)中的弱、中、强、踢，A+弱斩、B=中斩、A+B=强斩、C=踢，而D就是“冥想”这个首次出现的特殊动作。“冥想”是和这次的亮点系统之一“无之境地”有很大关系的动作。这里我们就为大家介绍一下“剑气槽”和“无之境地”这两个新系统。另外，游戏中也用到了从《真侍魂》到《天草降临》的各种新旧系统哦。

# 跨越世纪降临世界 开创《侍魂》最新篇章



## 娜可露露

可以称为侍魂女主角的大自然之巫女，擅长高机动的战斗，本作中，娜可露露开始有了少许成熟的气质，而莉姆露露则显得更加小孩子气。包括莱拉在内的差别化更加明显，也许是为了满足玩家们更广泛的需要?

## 难以用语言形容的互斩紧张感！



一旦击中就鲜血四贱，那种血腥的画面很真实，经过进化的系统也一样令人瞩目！

要说该系列的本质是“一击之痛”也不算为过。本作仍然继承了那种决定斩与被斩一瞬间极度的紧张感，剑气槽的存在更令这种感觉再次的增幅。大家一定可以从静与动的缓急中体味到飘逸、秀丽无限的杀阵感觉。

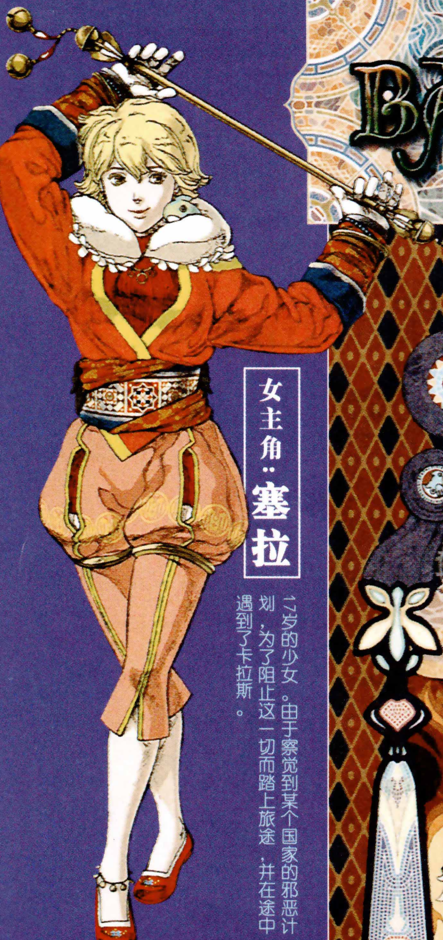
**内部消息!!**

**在10月份即将上市的《侍魂ZERO》一度成为电软编辑部内争论的话题，全新的角色带有和月伸宏那种取自侍魂用之侍魂的强烈风格，一切秘密就要在今年秋天揭开谜底了……**

**请锁定本刊的“无双报道”栏目 给大家带来关于本作的最新情报!!**

# BATEN KAITOS®

鲸之腹　永无终结之翼与失去之海



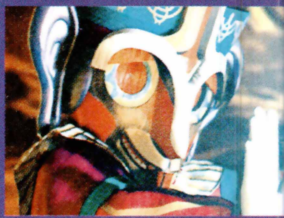
**女主角：塞拉**

17岁的少女。由于察觉到某个国家的邪恶计划，为了阻止这一切而踏上旅途，并在途中遇到了卡拉斯。











为了表现壮阔的世界观而插入的精彩CG动画令人期待度不断膨胀，绝对值得一看。

**一款可与Monolith Soft所制作的《异度传说II》并驾齐驱的RPG大作即将面世。这个作品就是年末即将在GC上发售的《BATEN KAITOS》。这款充满大家风范的新作，相信定能成为一款不会令RPG饭斯们失望的顶极作品！**

### 在精灵寄宿的少年旅行前都发生了些什么事呢？

《BATEN KAITOS》的故事是从主人公卡拉斯在一个村庄醒来时开始的。卡拉斯是一个身体内寄宿着精灵的少年，为了替被杀的双亲和弟弟报仇，于是开始了一边寻找仇敌一边寻找更强大力量的旅行。旅途中，卡拉斯在一个小村庄附近的森林中遭到了怪物的袭击，紧要关头一位名叫塞拉的少女帮助了他。目的暂时一致的两个人，决定一起展开冒险之旅——



**咪麦**

总是待在塞拉兜帽里的咪麦。身体可以进行可变大、变小的自由变化。

| GC | 厂商：NAMCO | 发售日：2003年12月 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

# 它的名字叫 BATEN KAITOS

## 即将诞生在GAME CUBE上的

# 全新传说





地图上的所有角色均以实时3D绘制。对话时，对话窗口中会显示出说话者的头像（根据会话内容，头像的表情也会发生相应改变）。而且游戏还作到了全程语音！

### 舞台是飘浮在空中的5个大陆

在《BATEN KAITOS》的世界中，大陆是浮在天空中的。卡拉斯和塞拉相遇的村庄就位处边境大陆“萨达尔苏多”。

**处在边境的大陆**　**萨达尔苏多**



7月15日—8月5日

# 编辑点评

全机种13部

NEW GAME CROSS REVEIEW

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

## 评论人

**MASCAR**



经过了数个紧张的工作日，终于把电软、电击还有掌机迷上的工作都完成了。WE7正版顺利入手，安装到PS2硬盘上效果非常不错，网络上抨击的读盘时间长现象荡然无存，正在期待官方的资料数据更新……

**星尘大海**



看到“同死”们莫名其妙的纷纷购入FF11和50000型的套装，也感到编辑部的游戏气氛莫名其妙的好起来了，难道是因为现在时值酷暑，需要海水般平静的蓝色?本人还是摇摇头咬咬牙等待SVC吧……

**K1**



前两天K1刚刚得到一位网友的关于西单北图有日本原装画集半价优惠的消息，结果编辑部的编辑以及AKIRA马上呼啦呼啦全都冲向西单北图（只留下满身脚印趴在地上的K1，并称下次时再去……

**星川明人**



编辑部午饭三连星（PERFECT、木木、MASCAR）均入手PS2+BB，实在把明人馋了个半死，家用机网络游戏的魅力啊……虽然有入手的计划，但也要下月了，在这之前只有眼巴巴地看着。

| | SILVER | SILVER | SILVER |
|---|---|---|---|
| 发售日 | 2003年8月7日 | 2003年4月17日 | 2003年7月17日 |
| | 世界足球 胜利十一人7 | 最终幻想11 吉拉特的幻影 | 我们的太阳 |
| 游戏 |  |  |  |
| | 机种：PS2<br>厂商：KONAMI<br>类型：SPG<br>媒体：CD | 机种：PS2<br>厂商：SQUARE-ENIX<br>类型：网络RPG<br>媒体：DVD | 机种：GBA<br>厂商：KONAMI<br>类型：RPG<br>媒体：卡带 |
| | 最强足球游戏的最新作品，别的不用多说，请各位自己去体验那份等待已久的激情，本期强烈推荐。 | 目前PS2上最出色，同时也是运行状况最为良好的网络游戏，与自己的好友一起上线乐趣无穷，下期电软将有编辑部FF三人组的生存日记。 | 采用了独特的阳光感应系统的GBA游戏，电软和掌机迷都进行了多次介绍，但是游戏的销量不能让人满意，令人感到有些意外。 |
| 评论 MASCAR | 对于本作，本人虽然有一万句话要说，但是到了嘴边却成了哑巴。最大的感觉就是游戏中的得分机会真的是金子一样珍贵，从这一点来看，WE向真实的足球比赛又靠拢了一大步。MASCAR在15场国家联赛中只进了14个球，丢了7个球，破门乏术是最大的感觉。 | 要不是日本发售了PS2＋BB同捆版，MASCAR可能这辈子都会与此游戏无缘，尽管在北京鼓楼光机器就要3100，但这并不妨碍本人入手。从游戏的可玩性来看，这绝对是FF系列中最强的一代，光是天天晚上进行的“人品”大测试就已经乐无边了。 | 发售前该游戏被吹得不得了，明人一心入手正版，因为根据推测本作由于带阳光系统，所以很可能没有盗版。谁知买了正版的第二天早上，模拟器ROM已经出现，随后盗版卡也登场亮相，根本不用太阳光，用LR键随意调节太阳能量，至于游戏本身，也就那么回事吧。 |
| 星尘大海 | 截稿前拿到的WE7果然很厉害，姑且不说更为合理化的Master League模式，多变的球员编辑模式，更高的对手球员AI，单是UP的画面和狂热者们的欢呼就足以表明本作的出现是顺应天意民心的了（笑），用电击象的一句话来讲就是：“一个全新的足球游戏”。 | 一直就被忽视的游戏大作，因为编辑部内一些非常特殊和奇怪的原因现在被提到日程上来了，游戏整体给人的感觉就是剑与魔法的中世纪欧洲风格，不过粗粗一试后发现游戏的音乐确实地继承了FF系列一贯的高品质，召唤兽的加入也是亮点所在，强烈推荐！ | 绝对的夏季强作之一，虽然厌恶限定版中SP那灰不溜秋、红不拉几的颜色，不过单就游戏来讲还是很有冲击力的，需要强烈的阳光直击使得游戏得以更顺利进行，这个想法在游戏业界是绝对存在的亮点，所以这又给我们的太阳增加了新的含义。 |
| K1 | 又是K1最头痛的足球游戏，听说此系列总销量已经超过一千万套了，并且此次新作的一些进化点像什么电脑操作球员的人工智能强化以及裁判会有错判漏判等等这些，虽然K1完全不懂……考虑是不是应该让MASCAR给我进行一次足球游戏特训呢…… | 一直以来笔者个人不是很喜欢网络游戏，所以对FF系列出了网络版游戏也没怎么特别注意，不过自从看过网络版FF的开场CG后就被震撼了，虽然自己没有条件玩到，但是看完PERFECT演示之后（虽然掉线率99.9%）觉得没有玩确实遗憾。 | 游戏最大也是最新颖的系统就是“太阳感光”，太阳光线的强弱将直接影响游戏的进行，并且只能是太阳光线，别想用其它光线冒充……当然，模拟器完全没有这种限制，所以如果想体会小岛秀夫真正意图的话，建议别用模拟器。 |
| 星川明人 | 虽然明人完全不懂足球，但也知道这是个绝对大作级的足球游戏。本作画面表现继续UP，球员的刻画也比前作细致了很多，据云“对手AI也大幅提升”，不过明人是看不出来的……我看我也和楼上那位一起去补课好了…… | 实现了FF世界中玩家与玩家的游戏，个人感觉是很不错的游戏，毕竟游戏中的同伴都是人类……大家不用在意用词，画面延续的FF10的风格，而且制作更加精细，多种族多形象的设定也做的比较成功。另，编辑部的PERFECT每晚都在练习登陆与掉线…… | 号称“全新概念”的游戏，没有阳光就没法玩……至少不能过关。就GBA而言，这款游戏制作的已经相当出色了，画面音乐以及创意可谓近乎完美，虽然还有一些小细节刻画方面的瑕疵，但绝不足以影响整体。大家在太阳底下晒着打的时候要注意时间啊。 |

SILVER

## 2003年7月24日 光明之魂2




机种：GBA
厂商：SEGA
类型：ARPG
媒体：卡带

SEGA在GBA上ARPG大作的续作，本次的新作强化了动作的技巧，使得战斗变得更加爽快，掌机上此类游戏的精品，推荐大家试试。

像光明之魂这样的动作RPG游戏MASCAR一直都很喜欢，从SFC时代的圣剑传说到本作，感觉此类游戏进化得比较慢。本作基本上继承了前作的世界观和操作感，人物的动作更加爽快，看着K1打攻略真是眼馋呀，自己实在是没有时间去体验那么多大作了。

来自MD的光明与黑暗，有GBA上前作的品质保证，本作绝对可称得上是近期的重头大作了，画面绝对的出色，华丽的招式也非常的吸引人，当年的感觉全都回来了，难度……还是那么大，不过无限金钱的BUG还是存在着呢，GBA按键杀手又诞生了一个。

仍是一如既往的“光明”风格，比起前作增加了更丰富的职业与道具，虽然游戏整体玩起来感觉有些枯燥乏味，不过游戏中“窃听”敌人谈话聊天也挺有意思的。比起单人游戏，还是多人联机游戏更有意思，有条件的玩家一定要试试。

在风格上基本没有变化，还是老样子，不过职业的选择倒是比前作多了不少，而且新增加的“窃听”系统有够古怪，弄得很多人整日以此解闷儿。本作的弊端也还是与前作一样——打时间长了很容易烦，这样的话还是与朋友们连机一起打吧，很好玩的~

SILVER

## 2003年8月1日 幻想传说




机种：GBA
厂商：NAMCO
类型：RPG
媒体：卡带

传说系列开山鼻祖的GBA移植版，本作以1998年推出的PS版为蓝本进行移植，除了一些支线任务外没有什么本质的变化，属于冷饭。

尽管该作的SFC版和PS版本人都曾打穿，但是这次看到GBA版后，仍然有一种将其打穿的冲动。虽然移植是基于PS版，但是有很多细节都是PS版所无法比拟的，例如人物走在水洼上会留下波纹等等。绝对值得再玩一遍，前提当然是要有足够的时间……

极其经典的NAMCO招牌RPG终于在GBA上安家了，居然没有大幅缩水的表现颇让编辑部的各位感到惊奇，保留下来的一百多句语音也很是让FANS感动无比，本来就对主机机能要求不高以及GBA那出色的性能都决定了该作移植的相当成功。

以前在SFC与PS上有着独特战斗系统以及有着宏大剧情的超人气作品终于移植给了GBA，但是这并不是简单地移植就了事的，除了保留了PS版上的新角色外，还有很多新的要素也带来了一点新的感觉……有限。总之绝对是一款值得一试的移植游戏。

传说系列的第一作移植到了手掌机平台！好到没的说！画面、音乐完全是原汁原味，而且战斗中的语音全部得到了保留，增加了很多在当时PS复刻版都没有的支线剧情以及新的宝物，很多的细微部分也都进行了重新刻画，本期吐血大甩卖……不是，吐血大推荐！

## 2003年8月1日 口袋妖怪弹珠台



机种：GBA
厂商：NINTENDO
类型：TAB
媒体：卡带

在GBC上就受到广泛好评的口袋妖怪弹珠台在GBA上推出新作，新作在画面以及游戏模式上都有了很大的提高，值得一试。

弹珠台？不太喜欢。再加上本作是以口袋妖怪为主角，这就更没兴趣了。这个月有太多的游戏要玩，新买的PS2+BB自然要好好爽一爽，WE7更是不能错过。这样的益智小游戏还是先放一放吧，当然有兴趣的玩家可以搞一个来试试。

以口袋妖怪为卖点的周边实在是数不胜数，本作作为准周边型游戏，主要的卖点当然就在各个活泼无比的口袋妖怪上了，不过本身作为一款休闲性质的小品游戏，也是有在掌机上存在的必要的，现在，大家可以随时随地的拿出GBA来体验一下简单的游戏乐趣了。

与以前的索尼克弹珠台是一个类型的游戏，无非是以红得发紫、紫得发黑、黑得透亮的妖怪群为吸引玩家的卖点，弹珠台游戏反倒成了次要的，反正也是休闲时的小游戏，如果是妖怪FAN或者时间很充裕的玩家拿来玩一玩也不错。

又是某某招牌人物的周边游戏，看看现今充斥在市场上的各类商业化游戏，实在是……好在这款游戏做的还算好，没有加入过浓“喧哗”色彩，达到了《弹珠台》这种游戏放松的目的，加上还是讨人喜欢的口袋妖怪，等车时拿出来打……感觉还可以~

## 2003年7月30日 CT特别力量2




机种：GBA
厂商：LSP
类型：STG
媒体：卡带

画风和游戏方式都与合金弹头非常相似的游戏，虽然是小公司出品，但是整体素质还算不错，有兴趣的可以试试。

刚一上来玩没觉得有啥，第一关是个纵版射击游戏，目的是保护你的运输车队，草草过关后，到了第二关。???这难道就是传说中的合金弹头A???就连靠近敌人后挥刀杀人的动作也是那么像，这确实是一个小厂商低成本的经典游戏。

很久没有在GBA上见到还说得过去的射击游戏了，游戏像极了SNK PLAYMORE的合金弹头系列，画面非常干净而流畅，游戏的初期难度并不大，随着进度发展，有些地方的难度也颇让人发指，在正宗的合金新作发售前，大家就将就着玩玩本作吧。

由于全是英文界面，所以一开始还以为是一款纵版直升机射击游戏，过了一关后的新关卡里发现改换为操纵一个小人物，远距离手枪射击，近距离改用匕首……差点以为这是合金弹头。喜欢合金弹头系列的玩家不妨试试这款游戏。

很怪奇的过关游戏，玩家要在乘物与步行间交替进行游戏，绝对像是《合金弹头》！不过又不太一样……游戏的难度并不是很高，敌人的子弹也没有彩京的游戏那么夸张，但是却会时不时的来个高难度，一个不小心就被打了个措手不及……

## 2003年7月25日 鬼武者战略版




机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：SRPG
媒体：卡带

继承了CAPCOM人气动作冒险游戏鬼武者世界观的战略RPG游戏，虽然名气不小，但是实际的游戏效果很一般，属于比较平庸的游戏。

名气不小，但仔细一看就是一个量产化作品。鬼武者3、鬼武者无赖传、鬼武者战略版……看来CAPCOM是要把这有限的资源发掘干净。本作其实是一个很一般的战略RPG，希望大家能以一颗平常心来对待该游戏，反正还有那么多好游戏。

抱着较高的期待试玩了本作，虽然对以鬼武者的世界观衍生的游戏颇有好感，但相对的来讲，见到没有CG没有动人剧情、没有强烈动作要素的本作还真的是令人感到相当的奇怪呢，系统和几个正宗的战棋游戏系统大同小异，值得研究的东西却相对较少。

与传统的SRPG游戏很相像，像什么先剧情后战斗，战斗时回合制、击倒敌人可得物品还有利用地形效果调整优势等等……只不过是套上了鬼武者的世界观以及一些相应独有的系统，比如“魂”的获得以及应用就与PS2版差不多，这里还算是一个不小的亮点。

SLG版的《鬼武者》，原作中的一些经典角色与新角色混合登场，装备、道具诸多也很有研究价值，但是……说实在的，这款游戏模仿的地方太多了，不论是游戏画面、系统还是战斗的诸多细节，最要命的就是：商业性。其实如果再用心些应该是会不错的……

SILVER

## 首都高ZERO ONE

2003年7月30日



机种：PS2
厂商：元气
类型：RAC
媒体：DVD

非常优秀的以都市飚车为主题的游戏，星川明人是此游戏的忠实饭斯，大家就相信他一回吧，预定下期电击收藏中将有精彩的影像演示。

本作增加了两条新的赛道，听明人说还增加了不少新的模式与隐藏要素。看了看游戏的画面，感觉赛道上面的一些细节强化了不少。至于手感就不好说了，自己只是简单地试了几下，大家还是去问问明人这游戏的细节吧

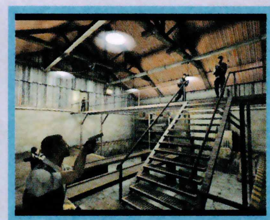
提起元气的首都高系列，不得不提这款在PS2上刚刚发售的最新作，虽然在3D车身的处理上比起专业的赛车模拟大作来颇有不足，但令人欣慰的高游戏性一直以来及时的补充了这一点，相信这也是该系列一直常出常卖的原因之一了，在车道上进行激烈竞速吧。

新增加大阪、名古屋与横滨路线，并且还是按照原来的尺寸照搬到了游戏中，甚至是赛道两旁的建筑景色等等也是由飞机在上空拍摄所以仿真度不是一般地高，再加上天气变化也会影响到路面的情况以至于直接影响到玩家的驾驶，实感LV再度UP。

这个是明人最喜欢的赛车游戏系列，新作入手之后大感慨：首先，本作收录了大阪与名古屋的两条全新路线！其次，首都高速路虽然还是老样子，但是路面等等很多场景都更加趋于真实！再次，车辆的操纵感觉更接近真实！再次的再次……啊！版面不够啊！

## 大逃亡

2003年7月25日



机种：PS2
厂商：EIDOS
类型：ACT
媒体：DVD

美式风格的动作游戏，画面比较阴暗，发色数比较少，但是人物操纵起来还算是比较流畅，情节简练，非此类游戏严重中毒者勿碰。

典型的老美游戏，虽然严格的说视点属于第三人称，但是玩起来感觉这分明就是一个第一人称射击游戏。晕，是这个游戏最大的特点。虽说游戏的情节挺吸引人，能找到一些好莱坞电影的痕迹，但是游戏质量实在太糙，不推荐…

典型中的典型美式游戏，第一视点的粗糙无比画面，简陋的3D建模，恶劣的手感，夸张的跳帧，当然最让星尘反感的就是游戏开始蹦出来的那个米高梅公司的标记了。事实也证明了来自电影的游戏绝对的制作动机不纯，呼吁大家群攻这样的低水准制作。

根据美国同名电影改编的一款类似于合金装备的隐秘行动游戏，游戏中所提供协助逃亡的武器以及交通工具等还算丰富，只不过画面音乐等差强人意。如果是喜欢这类游戏的玩家还可以试试，否则还是算了吧，这样的大热天犯不上跟这种游戏较劲。

典型的改编自电影的美式主视角游戏，那画面、那音乐、还有那操纵感，爽快到没话说……就是做工太糙，明知道这个是PS2主机，但是玩的时候脑子还不由自主的往DC那边跑……本期特别警告：本游戏有可能降低您的PS2主机机能至DC水平，请多加小心。

## 网球王子

SILVER

2003年7月25日




机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：DVD

改编自日本同名漫画的运动类游戏，先前的GBA版已经让我们领略到了该作的风采，这次的PS2版又让我们开了大眼，推荐。

原本以为除了VR网球之外家用机上就没有好玩的网球游戏了，没想到KONAMI在网球游戏上还真有一手，画面和操作感俱佳。MASCAR觉得根据动漫改编的游戏能否成功关键就看是谁做的，再好的题材，交给一个垃圾厂商照样完蛋，最好像本作这样的能多一些。

虽然对大量来自动漫的游戏也颇感不以为然，但是鱼目之中不乏珍珠美玉，本作由新标记KONAMI全力制作，除去吸引原作的支持者不说，单单就一个以网球为主题的游戏来讲也制作的相当到位，让人越来越期待KONAMI在7、8月间即将上市的几款作品了。

由同名漫画改编，再现了漫画中对战的激烈程度以及原风格故事表现，不同学校不同年级不同的选手都有着各自的能力以及特有的必杀技，对战中使用必杀技感觉还挺热血的，养成模式中培养二人搭档配合也颇有趣味。

改编著名漫画的网球游戏，整体给人的感觉很不错，因为使用的卡通渲染，看起来与漫画也算是靠近，原作中的各类必杀被收录，并且还有角色的华丽特写演出……不过有的没什么意义。不知道国人有多少人会对它感兴趣……反正我是没有兴趣。

## 真爱故事

2003年7月26日



机种：PS2
厂商：ENTERBRAIN
类型：AVG
媒体：DVD

以日本少女清新风格为主题的恋爱养成游戏，各方面都很一般，除非你是恋爱游戏的狂热饭斯，否则不推荐。

恋爱养成游戏……本人实在是不喜欢，加上本作无论人设还是其它方面都没有什么特别吸引人的地方。怎么那个女主角看上去那么不舒服呢？应该是有一些心动的感觉才对呀？对于这样的游戏还是敬而远之比较好，喜欢此类游戏的可以挑战一下。

来自ENTERBRAIN的恋爱养成游戏，强大的声优阵容是吸引本编注目该作的主要原因之一了，不过显然的是在游戏中声优们并没有太多发挥的地方（纯粹应付？），游戏中的握手系统很是让人感到新鲜，在没有太大语言障碍的玩家们就体会夏季真爱的故事吧……

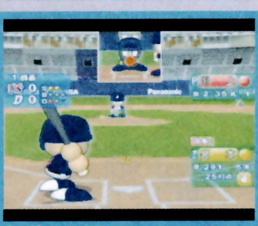
又是一款类似于心跳的恋爱游戏，以一天为单位进行游戏速度不是很慢，可以比较轻松地进行游戏。新要素“会话LV”使得与女孩子谈话的内容变的丰富起来，但是要达到理想效果还得提升这类话题的认识级别才行，喜欢恋爱游戏的玩家值得一试。

恋爱养成游戏，游戏中的“谈话等级”感觉很不错，随着等级上升，谈话的内容也会变得越来越丰富……不过冷静下来想一想，这只不过是“好感度”的其他用途版罢了，差点就被骗了。另：本游戏剧情以及世界观设定很普通。大家凑合着玩吧。

## 实况力量棒球10

SILVER

2003年7月17日



机种：PS2
厂商：KONAMI
类型：SPG
媒体：CD

在日本人气超过WE系列的棒球游戏最新作，画面和系统都与前作相比没有本质的区别，到截稿时累计销量已接近40万，GC版也不错。

换汤不换药的典型代表，真的搞不明白，为什么这个系列几乎每作都有数十万的销量？但是该系列在国内的受欢迎程度就不行了，别的不说，为了买到该游戏，MASCAR在鼓楼转了一圈也没找到，最后还是托人从日本带回来一套，不过还算是物有所值。

被称为从SFC时代到PS2时代画面毫无进展的游戏，不过单看游戏出到了十代，就可见该作的人气之高了，在连续多期的人气新作期待排行上本作都有上榜，虽然星尘对棒球运动的了解平平，不过看到QQ的大头版选手在场上乱跑，时间长了也颇感趣味十足。

自从上次玩过9后就对这个游戏留下了深刻印象，一样是系统严谨的棒球游戏，Q版大脑袋风格还是比写实风格更加有趣一些，而本作除了事件有所增加外更是“棒球实战感UP”。对抗乐趣一如既往，二人对战时不知不觉时间就飞逝而去……

玩家中戏称的大头棒球的最新作，首先的感觉就是角色的脑袋更大了……汗！这样的趋势下去的话……这个系列在日本还是有很高人气而且也很好玩的，但是该系列制作的一直都是趋于专业，推荐FANS，其他玩家还望自行斟酌~

PLAYSTATION2

■LIGHT（光明·Shining）译

# J联盟创造球会3 留学检证&潜力值限界

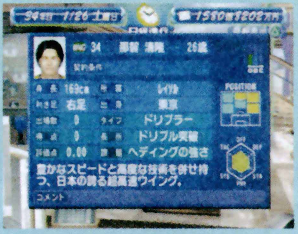
**使选手的能力最大限度提升的留学育成理论&优秀选手数据等攻略情报大公开！就留学检证和潜力值限界作深入探讨。**

| PS2 | 厂商：SEGA | 发售日：2003.6.5 |
|---|---|---|
| | 类型：SLG 价格：6800日元 | 其他：—— |

创造球会是SEGA的经营类游戏的顶尖作品，游戏最大的乐趣是可以使人体会到那种经营一家球会时的畅快感觉，从胜利到失败，每一场比赛都是一场战斗！它所带给我们的是一种精神，无论在何时何地都能力争上游的精神，生活中正因为有了足球而更加精彩，游戏中也因为球会而增添姿彩。由于本作的玩法多样，所以，在一些地方玩法上会有所不同，本篇所探讨的留学检证&潜力值限界相关内容与实力J联盟球员&原创日本选手介绍，希望可对正在玩《球会3》的同好有所帮助。

## 相关留学检证的俱乐部强化情报大公开！！

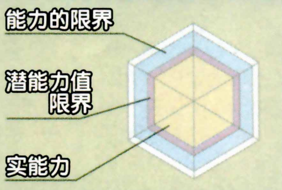
球会3发售已历时1个多月了，大家是否已将自己苦心经营的俱乐部提高到可与世界顶级俱乐部并驾齐驱的程度了呢？为了使自己的球队始终占据世界球坛的顶点，就必须再度进行俱乐部&选手的强化。此回将就世界等级的选手育成所不可欠缺的留学育成理论方面作深入研究。



←战力强化所不可缺少的选手详细数据资料。

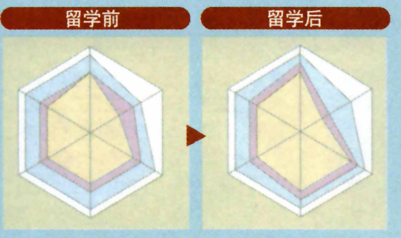
### 留学之前 选手能力解说！

对应自身素质选手所能提升的能力=能力的限界，设定如下（参照右图）。其中有潜力值限界的隐藏数据设定，通过练习和比赛所提升的能力为潜力值限界所制限。表示现在能力的实能力在“成长度合い诊断”中以水色或黄色表示，而能力的限界与潜力值限界则不能通过“成长度合い诊断”显示。




### 通过留学扩大潜力值限界

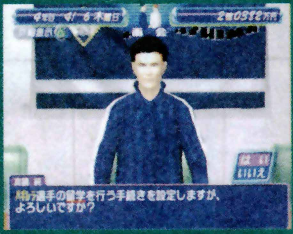
潜力值限界要比能力限界范围窄（参照右上图所示）。在练习和比赛中实力值只能被限制在潜力值限界以内，想将潜力值限界扩大使其接近限界，就必须通过不断的练习和比赛，从而使选手得到充分育成。使潜力值限界扩大的方法就是——“留学”和“海外集训”（效果低）。如右图所示，即为通过留学使潜力值限界得以扩大。




### CHECK! 留学地有两种类型

将选手送到海外俱乐部留学，可获得能力上的飞跃提升。留学地大致分为，提升实能力类型和扩大潜力值限界类型2种。分别对应2种类型玩家有2种方案。

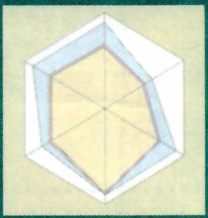
以下为各类型解说，送选手留学时可作参考。



↑将停止成长的选手送去留学再度培养。

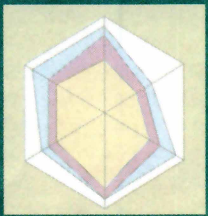
#### 1.提升实能力类型

与下面的提升潜能力限界相比，实能力得到大幅增长。由此，可以快速作成具有即战力的选手，很具有吸引力。与此类型相对应的留学地点有FCバルセロナ、マンチェスター等。其中的若干潜能力限界扩大点也不要忽视。



#### 2.扩大潜能力限界类型

与上面相对，虽然不能期待实能力的成长，但作为能力延伸范围的潜能力限界得以扩大。作成背负将来俱乐部使命的选手时推荐此种类型。与此类型相对应的留学地有苏格兰的グラスゴFC及乌拉圭的FCモンテビデオ等。



## 检证 根据留学地的有无调查能力差异

根据上述理论可以理解，留学可使选手的潜能力限界扩大。那么实际的育成结果如何呢？以下按右面的方法用1名选手进行检证。作为对象的选手在每场比赛作为出场队员并与练习交替而育成。其结果，如右面的写真、表格所示，具有留学经验的选手能力获得大幅提升。

**●实际使用的俱乐部球队●**

★监督……クエリョ（宣传词“世界トップレベル”）
★球场……练习场X2、芝X2、照明X2
★俱乐部……全部设施在等级MAX时设置

**元数据 武藤 均**



以20岁的CDF、评语为“充分实力を”的武藤均挑战。其特征是，获得后几乎没有育成。成长类型为标准类型。

| 射 | 传 | 盘 | 控 | 头 | 中 | 任 | 铲 | 截 | 扑 | 迎 | 高 | 补 | 固 | 供 | 筋 | 脚 | 走 | 爆 | 持 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| D | D | D | D | C | D | D | B | C | D | E | E | D | D | C | B | C | D | C | C |

留学2年

#### 在FCエヌグ挑战潜力值限界扩大

前往FCエヌグ留学2年的结果，如右面的六角形所示，除战术以外全部得以提升。个人能力已经到达首发出场球员的水准。



| 射 | 传 | 盘 | 控 | 头 | 中 | 任 | 铲 | 截 | 扑 | 迎 | 高 | 补 | 固 | 供 | 筋 | 脚 | 走 | 爆 | 持 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | B | C | B | B | C | C | B | A | C | D | D | D | D | B | B | B | B | B | B |

其后1年间依靠比赛&练习育成

#### 留学后可看到显著成长

仅仅1年间，通过比赛和练习育成的球员就可成长到这种程度。如下表所示，能力提升幅度明显有差异。



| 射 | 传 | 盘 | 控 | 头 | 中 | 任 | 铲 | 截 | 扑 | 迎 | 高 | 补 | 固 | 供 | 筋 | 脚 | 走 | 爆 | 持 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | B | C | B | A | B | C | A | A | C | D | D | D | C | B | A | A | B | A | A |

不留学育成

#### 虽然大幅能力提升，但受到一定限制…

与原数据相比，可发现有大幅能力提升。但与上面的相比，控球等个人技的提升并不高。



| 射 | 传 | 盘 | 控 | 头 | 中 | 任 | 铲 | 截 | 扑 | 迎 | 高 | 补 | 固 | 供 | 筋 | 脚 | 走 | 爆 | 持 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | C | C | C | B | C | C | B | B | D | D | D | D | D | C | B | B | C | B | B |

#### 能力提升有限

虽然一部分能力成长到A，但全体并没有显示出大的成长迹象。由于没去留学，潜力值限界限制了各项目的实能力提升。



| 射 | 传 | 盘 | 控 | 头 | 中 | 任 | 铲 | 截 | 扑 | 迎 | 高 | 补 | 固 | 供 | 筋 | 脚 | 走 | 爆 | 持 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | C | C | C | B | C | C | A | A | D | D | D | D | C | B | A | B | B | B | A |

●上表内的项目与指导练习的菜单相对应——射：射门 传：传球 盘：盘带 控：控球 头：头球 中：传中 任：任意球 铲：铲球 截：拦截 扑：扑救 迎：迎击 高：接高球 补：PK补射 固：固定进攻战术 供：到位传球 筋：筋力 脚：脚力 走：奔跑力 爆：爆发力 持：持久力

# CAUTION 扩大潜力值限界的注意事项

使选手的潜力值限界扩大的方法，大致如以上所述。此处列举出实际游戏中扩大潜力值限界时值得注意的3个要点（右面所示）。如针对这些能力送选手去留学的话，一定可以得到期待的成长。



←↑注意：如果不遵从右面所介绍的3个要点，相同条件送去留学的人也将会产生能力差异!

## Part.1 越具备才能的选手越值得期待

理所当然的事，因为越有才能的选手能力的限界越大，潜力值限界也越有扩大的可能性。可通过"VS MODE"中的对战评语了解选手的才能。从评语中可判断出，越接近世界最高等级的选手越是具有才能的选手 。



←将具有才能的选手作为俱乐部的中心选手使之活跃。

**对战评语**

世界にする通用を持ったDFですね。
调子もかなり良いみたいなので、厄介な存在ですね。

↑以这一评语作为入队最低限度的条件

世界でも屈服のDFですね。
调子も非常に良いみたいなので、相当手强いですよ。

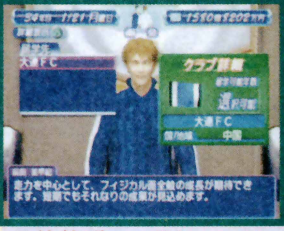
↑河本鬼茂等选手的评语

世界の最高のDFですね
调子も非常に良いみたいなので、相当手强いですよ。

↑最高的评语。这一选手最理想

## CHECK! 探索扩大各项目数值的留学地点

想要扩大潜力值限界，只依靠1个留学地并不能扩大全部能力，本作中设置了进攻系、防守系等可扩大各种项目的留学地。具体提升哪一项目可参照留学地的评语先做判断，再分别作选择。




←评语"フィジカル面"表示重视体能方面。

●**进攻系……FCポルト**
留学时间越长效果越明显。

●**防守系……アスンシオンFC**
除DF系的能力提升外，GK的能力也获得大幅成长。

●**体力系……FCエヌグ**
在比赛中是否能始终保持好状态与持久力相关。推荐留学地。

●**体能系……FCエヌグ**
尽管战术方面能力低下，但筋力、奔跑力方面会得到提高。

●**阵型系……FCマルセイユ**
送到此地，几乎可以提升所有阵型的理解度，是不错的选择。

●**战术系……リヤドFC**
战术方面大幅成长，其他能力相关还不是很清楚。

## Part.2 探寻扩大潜力值限界的留学地

为了获得高素质的选手，首先需要探寻使潜力值限界扩大的留学地。不过，根据留学地的评语并不能了解到有关潜力值限界的具体情报，还要靠自己去探索，这需要花费相当长的时间。

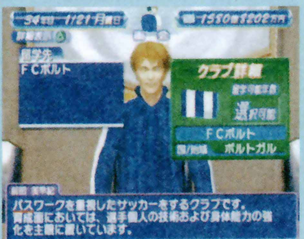



←FCエヌグ有助于提高体能系的潜力值限界。

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう! 3

**●到目前为止所能了解到的增加留学地的方法**

1.使都市等级成长到一定阶段
2.获得特定的选手or监督
3.在海外远征中与海外俱乐部的友好度上升




←FCポルト有助于扩大中场选手必要能力的潜力值限界。

## 实验 实能力之差会导致潜力值界限的扩大幅变化?

那么，想要扩大潜力值限界，采用何种方案行之有效呢?为回答这一疑问，特意将"育成之后送出留学"与"不育成送出留学"进行了能力之差的检证。其结果令人颇感意外……

**实验样本**



木久地尚之



初期值

| 射 | 传 | 盘 | 控 | 头 | 中 | 任 | 铲 | 截 | 扑 | 迎 | 高 | 补 | 固 | 供 | 筋 | 脚 | 走 | 爆 | 持 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | C | C | B | C | C | C | C | C | D | D | E | D | D | C | C | C | C | C | B |

## 潜力值限界的扩大与实际能力并无关系!

为了比较上述的能力差异，尝试使用成长途中的21岁的OMF木久地尚进行4年的育成。方案A与方案B的育成结果如右表所示。从右表的写真可以看出，二者几乎没有什么差异。由此，推翻了到此前传言中的"实能力充分提高后再去留学可使潜力值限界扩大"之说。使用其他不同的选手做实验，仍然得出同样的数据结果。因此可以得到检证结果，本作在选手成长过程中潜力值限界的扩大与实际能力并没有关系。

**方案A：留学2年→育成2年**



方案A终了时

| 射 | 传 | 盘 | 控 | 头 | 中 | 任 | 铲 | 截 | 扑 | 迎 | 高 | 补 | 固 | 供 | 筋 | 脚 | 走 | 爆 | 持 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | S | A | S | B | A | B | B | A | C | C | C | C | C | A | A | A | A | A | S |

**方案B：育成1年→留学1年→育成1年**

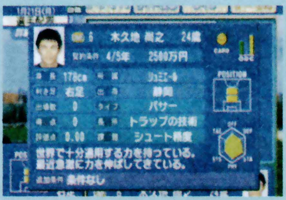


方案B终了时

| 射 | 传 | 盘 | 控 | 头 | 中 | 任 | 铲 | 截 | 扑 | 迎 | 高 | 补 | 固 | 供 | 筋 | 脚 | 走 | 爆 | 持 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| B | S | A | S | B | A | B | B | A | C | C | C | C | C | A | A | A | A | A | S |

## Part.3 在成长期送去留学为好

以下写真中的选手评语表示出了由成长途中至衰退期的具体状况。由选手的评语和年龄可确定对象选手的成长类型。送选手去留学时，此成长评语至关重要。在能力充实成长状况好之时送去留学，有可能得到预想以上的成果，所以留学要在成长时期进行。



→最近急激に"之类的评语表示处于成长状况良好时期。

### CHECK! 选手的第2次成长期!

基本上选手的成长是依照成长途中→顶峰→衰退的规律变化，但在极其特殊情况下会有一些选手在衰退之后迎来第2次成长顶峰。这种成长类型非常少见，但可根据实际选手作一定程度的预测。其中一例有ジュビロ磐田的中山雅史。

●**早熟类型……育成完全最为困难的类型**

25岁之前就迎来了成长顶峰，使其才能完全发掘出来十分困难。对于此种类型选手要尽可能从18岁获得，在成长衰退来临之前必须让其留学。

**20–25岁时的评语**

世界で十分通用する力を持っている。
今がまさに成长のピーク。

●**标准类型……最容易育成的类型**

成长顶峰是在25岁之后35岁之前。处于这一时期的选手与其他选手的连携力高，推荐在其成长顶峰到来之前送去留学。想育成更优秀的选手就请参照下一页。

**20–25岁时的评语**

世界で十分通用する力を持っている。
最近急激に力を伸ばしてきている。

●**晚成类型……最适合以最强选手为目标!?**

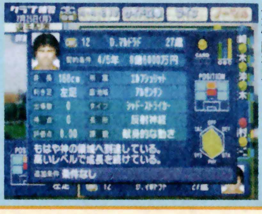
成长高峰期是在30岁之后，所以实能力可能得到充分锻炼。比不上20多岁时的成长速度，但可将其送去留学作为提升潜力限界的良策。

**20–25岁时的评语**

世界で十分通用する力を持っている。
まだ经验は浅いが徐徐に伸びている。

# 留学总结 育成选手之后参加比赛，之后再致力于扩大潜力值限界！

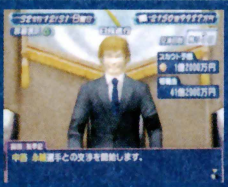
有关潜力值限界、留学育成的组织结构说明，大致告一段落。接下来介绍一下育成方案。以下方案的对象选手是成长期为标准类型的选手（在20岁时获得）。以此为参考，可推测为早熟&晚熟类型。



←充分育成之后，会得到这样的评语……

## 总结POINT 将选手送去留学前需先获得候补选手

按照以下方案实施，将会有1名选手长时间不在队中。为了不使俱乐部的总体实力下降，在送选手留学前需预先获得候补选手。推荐J联盟中的选手。



←推荐使用J联盟强力选手！

### 育成方案

**数年** 选手强化的准备由这一时期展开

在入选选手是新人选手的情况下，可将其送去留学，回来后作为即战力参加比赛，提高与其他选手的连携力。

**2年** 将处于成长过程的选手送去留学

在成长期送去留学虽然最是理想，但经过第1次留学之后，潜力值限界扩大效果会减半。所以要将留学限制在1回，不能再提升的潜能力限界可依靠海外集训弥补。

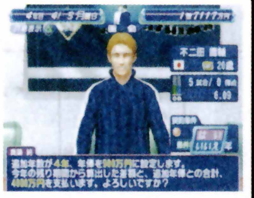
**数年** 培养具有实能力的球队中心选手

留学之后通过比赛和练习育成选手以提升实能力。替补选手不能期待有大的发展空间，可考虑将其2次送去留学。

**完成！**

## 财务 在年俸的提高上要注意评价点

获得选手后，"面会"之时可进行最初的"年俸变更"。这时可将选手的契约年数变更，以为将来的留学作准备。另外值得提出的是，即使是主力选手，在契约更改之前一年使其留学、不让参加比赛、使那一年的评价点成为0点，这样在翌年年初更改契约时年俸提高可以有效得以抑制。这一点对于财务方面非常重要，切要牢记！



↑年俸变更上以百万为单位提升，契约年数5年……

## 总结POINT 成为中心选手的必要期间随着选手的成长类型而异

完美地育成俱乐部中心选手需要一段准备期间、留学期间和育成期间。虽然随成长类型不同综合年数有一定差异，但大体上以7~10年左右为目标就没有问题。之后，主要致力于增加留学地、选手&监督的获得。有可能的话，尽力收集那些使各能力的潜力值限界扩大的留学地。



↑以依照上面方案育成的选手作为中心组成球队。之后专注于连携强化。

## 选手数据

# 战力强化所不可欠缺的选手们的能力大公开



←这里的任一选手都具备世界等级实力

随着游戏年数的增长，所属选手的面容会慢慢改变，是本作的特征之一。更换选手之后，还要保持球队的整体实力，要经常致力于球队实力的强化！以下对实力J联盟选手和原创日本选手作一介绍。

**表记方法**

推荐选手的表格记号以S→A→B→C→D顺序分5个阶段表示。在<得意战术>一栏中，中=中央突破、边=边路突破、反=防守反击。

高 ↑ 能力 ↓ 低：S A B C D

## J联盟选手 30人强力推荐

游戏序盘巩固根基之时、想要维持战力之时，都需要具有实力的活跃的J联盟选手。其最大的魅力在于，只要肯支付高额契约金，无论怎样的选手都可以获得。不过，俱乐部的知名度不达到一定程度，一些选手不用答允交涉，这点要切记。



←参考现实世界大致可了解其擅长的位置。

| 俱乐部名 | 选手名 | 国籍 | 出身 | 登录位置 | 技能成长类型 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 交叉 | 盘带 | 停球 | 任意球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 迎击 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 持久力 | 越位 | 登录位置 | 得意位置 | 得意战术 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 鹿岛 | 曽ヶ端准 | 日本 | 茨城县 | GK | 早熟 | A | C | D | C | D | D | C | C | C | C | D | A | A | A | B | B | C | A | A | B | S | 中=S | 边=A |
| 名古屋 | 道崎正刚 | 日本 | 奈良县 | GK | 早熟 | A | A | D | B | D | D | C | C | C | C | D | S | A | A | A | B | C | A | A | B | S | 中=S | 边=A |
| 鹿岛 | 秋田丰 | 日本 | 爱知县 | CDF | 标准 | B | A | B | C | C | C | C | C | S | S | A | D | D | D | S | B | C | B | A | A | S | 中=A | 边=A |
| 市原 | 中西永辅 | 日本 | 三重县 | CDF | 标准 | C | B | B | B | B | B | B | B | B | A | A | D | D | D | B | B | B | A | A | A | A | 中=A | 反=S |
| 横滨FM | 松田直树 | 日本 | 群马县 | CDF | 标准 | B | A | C | B | B | B | C | C | A | A | A | D | D | D | A | B | B | B | A | S | S | 中=A | 边=A |
| 清水 | 森冈隆三 | 日本 | 神奈川县 | CDF | 标准 | B | S | C | B | C | C | B | C | A | S | A | D | D | D | A | B | B | B | A | S | S | 中=A | 边=A |
| 磐田 | 铃木秀人 | 日本 | 静冈县 | CDF | 标准 | A | B | C | B | C | B | C | C | A | A | A | D | D | D | A | B | A | A | A | A | A | 中=A | 中=A |
| 鹿岛 | 名良桥晃 | 日本 | 千叶县 | SDF | 标准 | C | B | B | B | A | A | B | C | C | A | A | D | D | D | B | A | A | A | S | A | S | 右=S | 边=S |
| 清水 | 市川大佑 | 日本 | 滋贺县 | SDF | 晚成 | C | B | B | B | A | A | B | B | B | B | A | D | D | D | B | B | B | A | A | B | A | 右=A | 边=A |
| 鹿岛 | 中田浩二 | 日本 | 静冈县 | DMF | 早熟 | C | B | B | A | A | C | B | A | A | A | S | D | D | D | B | B | B | B | A | A | S | 中=A | 边=A |
| 清水 | 依冬辉悦 | 日本 | 静冈县 | DMF | 早熟 | C | B | B | B | B | A | A | A | C | A | A | D | D | D | A | B | A | A | A | B | A | 中=A | 反=A |
| 磐田 | 名波浩 | 日本 | 静冈县 | DMF | 标准 | C | A | B | S | A | C | S | A | C | B | A | D | D | D | B | B | B | B | A | B | S | 中=A | 中=A |
| 磐田 | 服部年宏 | 日本 | 静冈县 | DMF | 标准 | C | A | B | B | B | B | B | A | B | A | A | D | D | D | B | B | B | B | A | A | A | 左=A | 中=A |
| 磐田 | 福西崇史 | 日本 | 爱媛县 | DMF | 标准 | C | B | B | B | B | B | B | B | S | A | A | D | D | D | A | A | B | B | A | A | S | 中=A | 中=A |
| 浦和 | 山田畅久 | 日本 | 静冈县 | SMF | 标准 | D | C | B | B | A | A | B | B | B | B | A | D | D | D | B | B | A | B | B | C | A | 右=A | 反=A |
| 清水 | 三都主アレサンドロ | 日本 | – | SMF | 标准 | D | B | A | A | A | A | A | A | B | C | C | D | D | D | B | A | A | A | A | C | S | 左=A | 边=A |
| 京都 | 高宗秀 | 韩国 | – | SMF | 标准 | B | C | B | A | A | A | A | B | B | C | B | D | D | D | B | A | A | B | A | C | A | 左=S | 边=S |
| G大阪 | チキアルセ | 巴拉圭 | – | SMF | 早熟 | B | B | B | A | A | A | A | A | B | A | A | D | D | D | A | A | B | A | B | A | A | 右=A | 边=S |
| 鹿岛 | 小笠原满男 | 日本 | 岩手县 | OMF | 标准 | A | B | B | S | A | B | A | A | C | B | B | D | D | D | C | B | A | S | A | C | A | 中=A | 边=A |
| 鹿岛 | 本山雅志 | 日本 | 福冈县 | OMF | 早熟 | A | B | A | A | B | S | A | B | C | D | C | D | D | D | C | B | A | S | A | C | A | 左=A | 边=A |
| 浦和 | エジムンド | 巴西 | – | OMF | 标准 | C | B | A | A | B | A | S | A | B | C | C | D | D | D | B | A | B | A | A | C | S | 中=A | 反=A |
| 磐田 | 藤田俊哉 | 日本 | 静冈县 | OMF | 标准 | C | A | A | B | B | A | A | A | C | C | B | D | D | D | B | B | A | A | A | B | S | 中=A | 中=A |
| C大阪 | 森岛宽晃 | 日本 | 广岛县 | OMF | 标准 | A | A | A | B | B | A | B | B | B | C | C | D | D | D | B | B | A | A | S | A | A | 中=A | 边=A |
| 鹿岛 | エウレル | 巴西 | – | FW | 标准 | A | B | A | A | B | S | A | B | C | D | C | D | D | D | C | B | A | S | A | C | A | 中=A | 边=A |
| 鹿岛 | 柳泽敦 | 日本 | 富山县 | FW | 标准 | A | B | A | A | B | A | A | B | A | C | B | D | D | D | B | B | A | A | A | A | A | 中=S | 边=A |
| 浦和 | エメルソン | 巴西 | – | FW | 早熟 | C | C | A | C | B | S | A | A | B | C | C | D | D | D | A | A | S | A | B | B | S | 中=A | 反=A |
| 东京V | エムボマ | 喀麦隆 | – | FW | 标准 | B | B | A | B | B | A | B | A | A | C | C | D | D | D | S | S | A | A | B | D | S | 中=S | 中=S |
| 磐田 | 中山雅史 | 日本 | 静冈县 | FW | 标准 | C | S | A | B | B | B | B | C | A | C | C | D | D | D | B | B | A | S | A | B | S | 中=S | 中=S |
| G大阪 | マグロン | 巴西 | – | FW | 标准 | B | B | S | B | C | B | B | B | S | C | C | D | D | D | A | B | B | A | A | B | S | 中=S | 反=A |
| 神户 | 三浦知良 | 日本 | 静冈县 | FW | 标准 | C | S | A | B | B | A | A | B | B | C | C | D | D | D | B | B | B | A | A | A | A | 中=A | 反=A |

●表内项目对应——决=决定力　传=传球　盘=盘带　停=停球　头=头球　高=接高球　任=任意球　铲=铲球　截=拦截　セ=扑救+爆发力　飞=迎击+判断力
ハ=接高球+判断力　P=扑救+估测　プ=接高球+判断力　フ=传球+脚力　筋=筋力　キ=脚力　走=奔跑力　爆=爆发力　持=持久力

# 原创日本选手50人推荐

这里列举出具备世界顶级实力的原创日本选手GK、MF等50名作为推荐。球队由这些选手构成，那就可以与海外俱乐部互角胜负了。但是，要想获得这些选手还需提高自身俱乐部的名声度。



←能否获得这些选手关系到俱乐部的实力。

| 选手名 | 出身 | 登录位置 | 技能成长类型 | 积极性 | 统率力 | 决定力 | 传球 | 交叉 | 盘带 | 停球 | 任意球 | 头球 | 铲球 | 拦截 | 扑救 | 接高球 | 迎击 | 筋力 | 脚力 | 奔跑力 | 爆发力 | 持久力 | 越位 | 登录位置 | 得意位置 | 得意战术 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 三神尚纪 | 广岛县 | GK | 标准 | D | A | D | A | C | D | C | C | C | C | D | S | A | A | B | A | C | A | B | B | S | 中=S | 反=S |
| 河本龙将 | 京都县 | GK | 早熟 | A | B | C | B | D | D | C | A | A | C | D | S | A | S | A | A | B | S | A | C | S | 中=S | 边=S |
| 屋村谦太郎 | 北海道 | GK | 早熟 | B | B | A | B | B | B | B | A | A | B | B | A | S | A | A | B | A | A | A | B | A | 中=S | 反=S |
| 喜山政史 | 佐贺县 | GK | 标准 | C | B | D | C | D | D | D | C | C | C | D | A | S | S | S | A | C | A | A | B | S | 中=A | 反=S |
| 石黑幸四郎 | 长野县 | GK | 晚成 | B | A | D | C | D | D | D | C | C | D | D | S | S | A | A | A | C | A | A | B | S | 中=A | 反=S |
| 佐和凉 | 高知县 | GK | 标准 | B | A | D | C | D | D | D | C | C | D | D | S | S | A | A | A | C | A | A | B | S | 中=A | 中=S |
| 横村贤治 | 茨城县 | GK | 标准 | B | B | D | C | D | D | C | C | C | C | D | S | A | A | A | B | C | A | B | B | A | 中=A | 边=S |
| 田粟光秀 | 茨城县 | GK | 早熟 | B | A | D | C | D | D | C | C | C | C | D | A | B | S | A | A | C | A | B | B | A | 中=B | 反=A |
| 松田茂克 | 静冈县 | GK | 标准 | B | B | C | C | D | D | C | C | C | C | D | A | A | A | A | B | C | B | B | C | A | 中=A | 边=S |
| 川内义和 | 静冈县 | GK | 标准 | A | B | D | B | D | D | D | C | C | C | D | A | A | S | A | A | C | A | A | B | A | 中=B | 中=A |
| 饭岛润一郎 | 富山县 | GK | 标准 | B | B | C | C | D | D | C | C | C | C | D | A | A | A | A | B | C | B | B | C | A | 中=A | 反=A |
| 织田典幸 | 兵库县 | GK | 标准 | D | A | D | C | D | D | C | C | C | C | D | A | A | A | C | A | C | A | A | B | A | 中=A | 反=A |
| 岩城聪史 | 岐阜县 | DMF | 标准 | C | B | B | A | B | B | A | B | B | A | S | D | D | D | A | B | B | B | S | B | S | 中=S | 中=S |
| 源京一 | 琦玉县 | DMF | 标准 | C | C | B | A | B | A | B | A | B | A | A | D | D | D | B | A | A | B | A | B | S | 中=S | 中=S |
| 白石义昭 | 岛根县 | DMF | 标准 | D | S | A | B | B | B | A | A | B | S | B | D | D | D | A | S | B | B | A | C | S | 中=S | 边=S |
| 与田雅武 | 石川县 | DMF | 早熟 | D | A | B | A | A | B | A | S | C | B | A | D | D | D | B | B | B | B | A | C | A | 中=A | 边=S |
| 星野光 | 冈山县 | DMF | 标准 | B | A | B | B | C | B | B | B | A | A | A | D | D | D | S | A | B | B | A | C | A | 中=A | 边=S |
| 稻村瑞树 | 千叶县 | DMF | 标准 | C | B | B | B | B | B | B | C | A | A | A | D | D | D | A | A | B | A | S | B | S | 中=A | 中=S |
| 五十岚宽 | 岩手县 | DMF | 晚成 | B | A | A | B | B | A | B | B | A | A | A | D | D | D | A | A | A | A | A | B | A | 中=A | 中=S |
| 新谷友树 | 长崎县 | DMF | 标准 | D | B | A | A | B | B | A | B | B | B | B | D | D | D | B | A | A | B | B | B | A | 中=A | 边=S |
| 都仓彰 | 冈山县 | DMF | 标准 | D | B | B | B | B | A | A | B | B | A | B | D | D | D | B | A | A | B | B | B | A | 中=S | 边=S |
| 冲秀达 | 千叶县 | DMF | 早熟 | B | B | B | B | B | C | B | A | B | B | B | D | D | D | A | B | A | A | A | C | A | 中=A | 边=A |
| 片桐诚 | 鹿儿岛县 | DMF | 标准 | C | B | B | A | C | C | B | A | C | A | A | D | D | D | B | B | C | C | B | C | A | 中=A | 边=A |
| 佐佐木伸彦 | 新泻县 | DMF | 早熟 | D | B | B | A | C | C | C | A | B | A | B | D | D | D | B | A | A | B | B | C | A | 中=A | 边=A |
| 屋野功 | 北海道 | DMF | 标准 | D | B | B | A | C | C | B | A | C | A | A | D | D | D | A | B | B | C | B | C | A | 中=A | 边=A |
| 世古左京 | 山梨县 | DMF | 早熟 | C | B | B | A | C | C | B | A | B | B | B | D | D | D | B | B | A | B | B | C | A | 中=A | 中=A |
| 立浪重则 | 鹿儿岛县 | SMF | 标准 | D | B | B | A | A | A | A | A | B | B | B | D | D | D | A | B | A | A | A | B | S | 右=A | 边=A |
| 松山敦 | 神奈川县 | SMF | 标准 | S | B | A | B | A | S | A | B | C | C | B | D | D | D | B | B | A | A | S | B | S | 左=S | 反=S |
| 甲斐雅哉 | 神奈川县 | SMF | 标准 | D | B | B | A | A | A | A | A | B | B | B | D | D | D | A | B | A | A | A | B | S | 左=S | 边=S |
| 松井贵俊 | 和歌山县 | SMF | 晚成 | S | B | A | B | A | S | A | B | C | C | B | D | D | D | B | B | A | A | S | B | S | 右=A | 边=S |
| 金丸英男 | 北海道 | SMF | 标准 | A | C | A | B | B | S | B | B | B | B | C | D | D | D | B | A | A | A | A | B | A | 右=A | 边=S |
| 藤崎岳夫 | 东京县 | SMF | 早熟 | A | C | B | A | A | B | S | S | B | B | A | D | D | D | A | A | A | B | A | B | S | 右=A | 边=S |
| 持田宏隆 | 岩手县 | SMF | 标准 | C | B | B | B | B | A | A | C | S | C | B | D | DD | A | B | A | B | B |  | C | A | 左=A | 边=S |
| 青叶慎吾 | 长野县 | SMF | 标准 | B | B | A | A | A | S | A | A | C | C | C | D | D | D | B | A | A | A | A | C | A | 左=S | 中=S |
| 金子伸俊 | 神奈川县 | SMF | 标准 | C | B | B | B | A | A | B | B | B | B | B | D | D | D | A | B | A | A | A | C | A | 右=A | 边=A |
| 不二庸辅 | 茨城县 | SMF | 标准 | D | B | B | B | B | B | A | A | B | A | A | D | D | D | B | B | B | B | A | C | A | 左=A | 反=A |
| 多古真一郎 | 和歌山县 | OMF | 标准 | S | B | A | A | B | A | A | A | B | B | B | D | D | D | C | A | B | B | C | C | S | 右=S | 边=S |
| 中孝介 | 鹿儿岛县 | OMF | 早熟 | A | A | A | S | A | B | A | S | B | C | B | D | D | D | C | A | B | B | C | C | S | 中=S | 边=A |
| 水本辉司 | 广岛县 | OMF | 早熟 | A | A | A | S | A | B | S | A | C | C | B | D | D | D | B | A | B | B | A | B | S | 中=S | 边=S |
| ラゴス武威 | 东京县 | OMF | 标准 | S | S | A | S | B | B | A | B | B | B | B | D | D | D | A | A | B | A | A | B | A | 中=S | 反=S |
| 内海功 | 静冈县 | OMF | 早熟 | A | B | A | A | B | A | A | B | B | B | B | D | D | D | A | A | B | B | A | C | A | 中=S | 边=S |
| 早坂与一 | 宫崎县 | OMF | 早熟 | C | B | A | A | S | B | S | B | B | C | C | D | D | D | A | B | B | B | B | B | S | 中=S | 反=S |
| 牧野高志 | 富山县 | OMF | 早熟 | D | B | A | B | B | S | B | B | B | C | C | D | D | D | A | B | A | A | S | B | S | 中=A | 边=S |
| 野村大树 | 高知县 | OMF | 标准 | C | A | B | A | A | B | A | S | B | C | C | D | D | D | B | A | B | B | A | B | S | 中=S | 中=S |
| 猪贝洋通 | 熊本县 | OMF | 早熟 | B | B | B | A | B | B | B | A | B | C | C | D | D | D | B | B | B | B | B | B | A | 中=A | 边=A |
| 本村和也 | 广岛县 | OMF | 早熟 | S | A | B | A | B | B | A | S | C | C | C | D | D | D | A | A | B | B | A | B | A | 右=B | 边=A |
| 与那岭ジョ | 山梨县 | OMF | 标准 | B | B | A | B | B | A | A | B | C | C | C | D | D | D | B | B | A | A | A | B | A | 右=A | 中=S |
| 舞圃昌树 | 鹿儿岛县 | OMF | 早熟 | B | A | B | A | B | A | A | B | B | C | C | D | D | D | B | B | A | A | A | B | A | 中=A | 中=A |
| 工藤京介 | 岩手县 | OMF | 标准 | C | B | B | B | B | A | B | B | B | B | B | D | D | D | B | A | B | B | A | B | A | 中=A | 边=S |
| 人见俊哉 | 神奈川县 | OMF | 晚成 | B | C | A | A | B | A | A | A | C | C | C | D | D | D | C | B | B | B | B | B | A | 中=A | 中=S |

# ●热门J联盟选手&原创日本人选手

没有弱点位置，以最强的俱乐部为目标…这是本作永远的主题。为了实现这一主题，在这里分别请J联盟选手和原创日本选手两方面的高人登场！



←获得选手时要对选手年龄予以注意！

## J联盟选手

### 中西永辅（CDF）



除防守位置外，连FW也能熟练掌握的万能系选手。无论何种阵型都可以适应。

### 中田浩二（DMF）



擅长于各阵型中央位置的选手。具备优秀的连携力和传球技巧，在前场供给传球。

### 服部年宏（DMF）



将其置于防守位置是具有相当实力的人物。有助于安定防守和连携。

### 三都主アレサンドロ(SMF)



拥有与FW同样决定力的攻击型选手。育成后还可熟练掌握WING、FW。

### エジムンド（OMF）



具备卓越的攻击力。在选手间的连携方面有些麻烦，但实力是世界等级的。

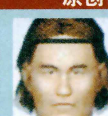
### 中山雅史（FW）



具备优秀的全员统率力的球队领导者。获得后可长期保持活跃的人物。

## 原创日本选手

### 屋村谦太郎（GK）



GK能力高，同时还拥有FW、OMF通用的个人技。适宜作成攻击型球队。

### 喜山政吏（GK）



觉察危险之时敢于上前迎击，以坚实的扑救著称。能力在原创日本人GK中首屈一指。

### 星野光（DMF）



中场底线位置，具备拔群的体能&拦截能力不给对手任何机会。连携力也还可以。

### 源京一（DMF）



位置在中盘底线附近，破坏对手机会，前场供给传球的发动机。连携力也很优秀。

### 武威（DMF）



绝对的统率力加上拔群的直传。"神赐的司令塔"。射门能力高，可期待得点。

### 水本辉司（DMF）



具备优秀的进攻感觉、连携力高的司令塔。尽量将球传给他，会有很多得点机会。

### 松山敦（SMF）



具备世界等级的盘带突破，与防守相比更有利于进攻。纯粹的边线突破类型。

### 立浪重则（SMF）



连携力高和擅长复数位置的优势。除GK以外几乎哪一位置都能担当。

●表格中俱乐部名称和国籍的注释如下——鹿岛=鹿岛アントラーズ　名古屋=名古屋グランパスエイト　市原=ジェフユナイテッド市原　横滨FM=横滨F・マリノス　清水=清水エスパルス　磐田=ジュビロ磐田　浦和=浦和レッズ　京都=京都パープルサンガ　G大阪=ガンバ大阪　C大阪=セレッソ大阪　东京V=东京ヴェルディ1969　神户=ヴィッセル神户　JPN=日本　KOR=韩国　PAR=巴拉圭　BAR=巴西　CMR=喀麦隆

PLAYSTATION2

# 世界足球 胜利十一人6 最终进化版

**WE6FE研究最终回，从下期开始，WE7将在研究所中开始研究，欢迎广大玩家踊跃投稿。**

| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：2002年12月13日 |
|---|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

本期是WE6FE研究的最后一期，原因很简单，因为WE7已经出了^_^，当大家看到这期杂志的时候，都应该玩到了吧。不过令本人感到有些意外的是：最近关于WE的投稿只增不减，其中不乏一些很精彩的文章，本次选登一篇，还有大量的问题等着偶回答……

■责编 MASCAR



最近没啥球赛可看，欧洲转会市场也是雷声大雨点小，除了小罗转会巴萨之外，就要数萨拉斯回归河床，让人有一种英雄迟暮的感觉，而与之成为黄金搭档的萨莫拉诺也宣告挂靴。本月中国球迷的目光都集中在了皇马身上，各大电视台的皇马介绍铺天盖地而来，MASCAR自己回忆了一下，最近两个星期都看到了这些东西：1998年冠军杯决赛录像2次、2000年冠军杯决赛录像2次、2002年冠军杯决赛录像1次、1998年决赛米贾托维奇补射的进球回放不下10次、2000年决赛劳尔的长驱直入单刀球回放大约4－5次、2002年决赛齐达内左脚凌空抽射回放大约6－7次，另外还有迪·斯蒂法诺的人物介绍3次、布特拉格诺的介绍2次、普斯卡什的介绍1次……就连晚上在楼下乘凉的老大妈也知道了贝克汉姆是皇马的，但却不知曼联是啥组织，当偶问起是否知道菲戈时，答曰：“飞鸽？知道，天津出的自行车，特××结实。”

前几天和朋友去参观了某国内著名WE同人站组织的WE比赛，去的那天正好是法国组的比赛，到场的百余位法国队高手杀得昏天暗地。游戏者水平的高低由于没有亲身体验所以不敢妄加评论，不过比赛的组织倒是井井有条，只是赛场设在了一个没有空调的地方，这对比赛者倒没啥，只是苦了那些热情的观众，当然也包括自己。

## Q.在WE6FE中，“连携”这项能力是干什么用的？能否进行详细介绍？(北京 伊巴罗斯)

**A.**连携体现了一个球员与队友之间配合的能力，如果连携的数值比较低，那么比赛中传球就会经常不到位，球员的跑位也常常有“惊人之举”。其实在现实比赛中，有很多大牌球星不能在球队中发挥出相应的作用，比如上个赛季AC米兰队的里瓦尔多，都是因为缺乏与队友的配合，在游戏中就用连携这个数值直观地反映出来。

需要说明的是：既然是和队友配合的熟练程度，那么连携数值就不能孤立地看，而是要看两个队员之间的连携数值。在换人画面中按下△键，就会在阵型图上显示队员之间的连携数值。大多数情况下，两个队员之间的连携数值等于两人各自连携数值的平均数，但是MASCAR发现，有一些特殊的球员不符合这个规则，比如阿根廷队的巴蒂斯图塔和克雷斯波，两人的连携分别是79和82，但是两人之间的连携却只有42，可能是两人的位置冲突加上私人关系的原因。相信这样的例子还很多，只是本人实在是没有精力去一一发掘，还是请大家在排兵布阵的时候注意观察吧。



在MASTER LEAGUE联赛中，连携的作用显得特别重要，新买入的球员连携值会被强行下降到原来的一半，必须让其在一场场比赛中不断提高，如果某个队员连续几场没有出场，那么他的连携也会下降。可以说连携体现了一个球队的整体能力，相信在WE7中会有更大的作用。

## Q.我在MASTER LEAGUE中想组建一支完全由“未契约球员”组成的球队，能否在购买球员(便宜的)方面给一些参考建议吗？(陕西西安 罗汉)

**A.**除去那些元老队明星，在未契约球员中有不少优秀的球员，完全可以组成一支实力很强的球队，下面就根据我的个人经验介绍一些未契约球员。

门将方面可选择的很多，要说大牌的话就要数荷兰队1号范德萨和土耳其队1号卢斯图，前者是WE历代中都非常优秀的门将，后者在世界杯上的表现有目共睹，这里就不多做介绍了，而且范德萨还有一个不被人注意的优点，会在后面提到。如果你觉得两个门将还不够，那就在一些二三流球队中找找吧，会有很多优秀的门将的。其实如果你按照官方的数据进行了资料更新，韩国队1号李云在是一个很不错的选择。

后卫方面……就不太好找了，顶级的中后卫都被各大豪门挖走，但是还有一些可以选择的。苏格兰队5号亨德利、罗马尼亚队6号波佩斯库、西班牙队20号纳达尔都还不错，前两人都有DF统率特技，只是这三人年龄分别为37、35、36，恐怕难以胜任高强度的联赛，所以玩家还要仔细寻找一些替补，MASCAR自己也没找到几个……不过大家要注意，如果你买了门将范德萨就会好一些，因为他的第二位置属性是CB，可以胜任中后卫，这一点恐怕很多玩家都没有注意到吧。

中场除了后腰不太好找之外，其它位置都是人才济济。后腰上本人只看上了韩国队6号柳相铁，更新完数值后拥有“司令塔”等特技，进攻79防守81，确实是个优秀的后腰。边前卫方面，左路你可以购买喀麦隆队3号沃姆、克罗地亚队17号贾尔尼和5号拉帕奇、德国队18号博梅；右路有意大利队11号多尼、德国队14号阿萨莫阿、俄罗斯队8号卡尔平；前腰可以买阿根廷队10号奥特加、俄罗斯队10号莫斯托沃伊、克罗地亚队8号普罗辛内茨基。这些球员有很多都是可以胜任多个位置的，玩家可以自行选择。

前锋可以说是人才济济，想要速度型的，有乌克兰队11号雷布罗夫、乌拉圭队9号达里奥·席尔瓦、罗马尼亚队11号伊利耶、意大利队12号基耶萨；想要力量型高中锋，有丹麦队11号桑德、土耳其9号哈坎·苏克、德国队9号扬克尔和20号比埃尔霍夫、前南斯拉夫队9号米洛舍维奇和18号科瓦切维奇，想要力量速度兼备的，可以买喀麦隆队10号姆博马。以上介绍的这些球员都不算太贵，应该够你组建一支王者之师了吧。

## Q.应辽宁沈阳的韩冰等众多玩家要求，本期元老球员介绍的是荷兰“飞人”克鲁伊夫。

**A.**克鲁伊夫（Johan Gruyff，1947－）约翰·克鲁伊夫1947年4月5日出生于荷兰首都阿姆斯特丹的一个贫民区。早年丧父，由母亲抚养长大，幼时在卖报糊口之余勤练足球。

9岁加入阿贾克斯俱乐部少年队。1963年，16岁的克鲁伊夫正式加盟阿贾克斯俱乐部，成为年轻的职业球员，并很快成为该队的核心球员。克鲁伊夫的成功，在于他主创了全攻全守的 “核战术”，并依靠这一战术打法使阿贾克斯队迅速崛起，为荷兰足球赢得了荣誉，而且掀起了世界足球史上第三次革命。克鲁伊夫是这一战术阵型的核心。他头脑冷静，技术全面，精力充沛，斗志旺盛，满场飞奔。奔跑速度快，动作敏捷又如芭蕾般优雅，尤擅长远射、带球过人和强行突破射门。

克鲁伊夫取得过许许多多的成绩，在阿贾克斯队效力期间，为该队夺得7次全国联赛冠军，2次全国杯赛冠军，3次欧洲冠军杯赛冠军（1971，1972，1973），1次欧洲冠军杯赛亚军（1969年）和2次欧洲俱乐部超级杯赛冠军

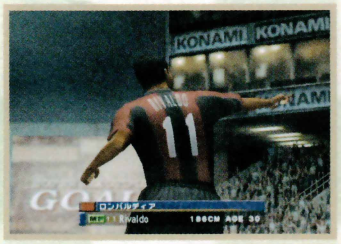
（1972，1973年）。1973年后曾经两次转入西班牙巴塞罗那俱乐部，为该队两夺全国杯赛冠军和欧洲优胜者杯赛冠军（1979，1982）。1978年赴美国，先后代表纽约宇宙队、洛杉矶亚兹特克斯队和华盛顿迪普洛马兹队踢球，战绩不俗。1983年，克鲁伊夫回到荷兰，加盟鹿特丹费耶诺德队，又使该队获得全国甲级联赛冠军。

1966年，克鲁伊夫入选荷兰国家青年队和国家队。1974年，克鲁伊夫作为队长率领国家队参加了第10届世界杯大赛，表演了“21世纪的足球运动绝技”，最终获得亚军。克鲁伊夫入选世界最佳阵容，并被评为世界最佳运动员。1978年，克鲁伊夫拒绝加入荷兰国家队，致使荷兰队又一次在亚军的地方止步。

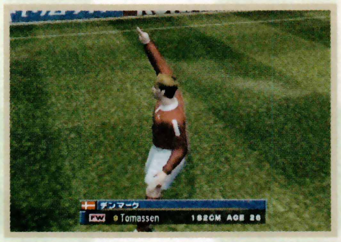
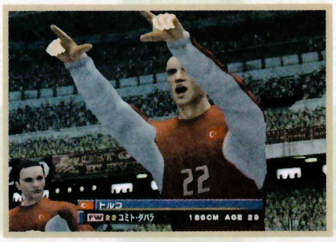
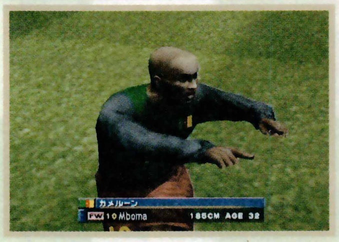
1984年5月，克鲁伊夫宣布挂靴。1985年7月出任阿贾克斯队技术总监，获欧洲优胜者杯赛冠军，并发现了巨星巴斯滕。1988年被评为世界最佳教练员，同年前往执教巴塞罗那俱乐部队，直到1997年。在此期间，率领巴塞罗那队夺得5次全国联赛冠军，1次欧洲冠军杯赛冠军和1次亚军。1990年获“超级金球奖”。克鲁伊夫是20世纪世界足坛数一数二的超级巨星。他曾5次被评为荷兰足球先生，3次被评为欧洲足球先生，获金球奖。这种荣誉只有后来的普拉蒂尼有过。他作为教练员，所展现出来的才华也是超一流的。

**Q.我在踢世界杯的时候，小组赛碰上了塞内加尔队，上半场我被攻进一球，塞内加尔队员集体跑到角旗附近跳舞，这和真实比赛中的庆祝方式很相似。那场比赛虽然输了，但仍然很高兴，不知道可否把这种独特的庆祝方式影像放到电击光盘中呢？(北京 善于狂轰滥炸的猫)**

**A.**本期电击收藏中有WE历史大回顾，其中有很多WE6FE中球星的招牌庆祝动作。为了这个历史回顾，MASCAR和PERFECT踢了很多场比赛(大部分是假公济私)才录出了一些影像素材，影像编辑彩火更是以抓耳挠腮为乐，希望大家能喜欢这个节目，有啥意见请直说。






**Q.为了迎接皇家马德里队的比赛，我很想了解皇马的历史，以前已经介绍了皇马史上最伟大的球星迪·斯蒂法诺，我还想知道80年代最出色的球员乌戈·桑切斯。**

**A.**桑切斯(Sanches，1958－)乌戈·桑切斯1958年6月29日出生于墨西哥城一个体育家庭。父亲是一名足球边锋，两个哥哥都是职业球员，两个姐姐，一个练体操，一个打排球，都是国家队队员。1970年，第9届世界杯赛在墨西哥举行，12岁的小桑切斯亲眼目睹球王贝利的表演后，极大地激发了进取心，开始苦练球技。

1973年，15岁的桑切斯进入国家奥林匹克B队，不久，升为A队，随队参加中北美和加勒比地区青年足球锦标赛，获得冠军。17岁参加法国戛纳足球赛，取得第4名，第二年，夺得该赛事的冠军，桑切斯被评为最佳队员和最佳射手，人们称他为“墨西哥金童”。但是，此后桑切斯就读于墨西哥大学牙科专业，打算结束足球生涯行医，1976年，桑切斯和两个姐姐同时参加第21届加拿大奥运会，创下一项三兄妹同时参加一届奥运会的纪录，奥运会后，桑切斯加入墨西哥的普马斯队，成为一名职业球员，1977年入选国家队。

桑切斯为普马斯队效力5年，为该队2次夺得全国甲级联赛冠军，桑切斯共入94球。1979 年、1980年，两次获得美洲最佳射手称号，1978年，桑切斯参加了第11届世界杯赛，不太走运。1981年到美国淘金3年。1984年，加盟西班牙皇家马德里队，开始闪光。1984年、1985年、1986年、1987年、1988年连续5度成为西班牙联赛最佳射手。1985年为皇家马德里队夺得联赛亚军，1986年获得冠军，并进入欧洲冠军杯赛前4名。1985、1986年还为该队两次夺得欧洲联盟杯赛冠军。1985年，桑切斯被评为美洲最佳球星。他共为皇家马德里队出赛119场，进了104个球。

1986年，桑切斯参加了本土举行的第13届世界杯赛，墨西哥队历史性地进入了前8名，桑切斯表现出色，成为国人心目中的英雄。桑切斯是墨西哥人的骄傲。这位个子不高的球星速度快，左右脚均能准确有力的射门。常能用逼真的假动作骗过对方的紧逼防守，或给同伴传出好球，或自己破门得分。他既具有美洲人娴熟的脚下功夫，也颇得欧洲拉丁派打法的精髓，射门非常果断，抢点意识出众，临门一脚的功力不凡，注意和队友的配合，绝不“独享其成”。桑切斯参加了第15届世界杯赛后，由于年事已高，渐渐淡出足坛。

**Q.山东泰安的邵健朋友对于阵型有着独到的见解，下面就让大家看看他是怎样选择阵型的。**

**A.**我来谈谈我对阵型的感受吧！首先，游戏中的设定阵型，都是根据各个球队在现场比赛中最常用的阵型，这些阵型对玩家要求比较高（只适用于中、高级玩家），像英格兰很明显的进攻大多发起在右路。只有对各个球员以其能力有一定了解，掌握他的技战术特点，知道他的常用跑动路线，那随机阵型会显出强大威力的。

现代足球比赛中大多还是踢的442阵型。其中最多变的就是中场的站位了，442分为中场菱形站位、双后腰站位以及平行站位了。菱形中场攻防比较平衡，一个后腰，一个前腰，球队的中心线。中场设双后腰，是以防为主，防守反击打法为攻的阵型，但进攻大多集中在中路，中场站上两个优秀的后腰，中路是很难被突破的哟。平行站位一般适用，实力较平均比较弱的球队使用，好像国足是这样站的吧！

现在世界最流行的阵型就是343了。343对后卫要求较高，每个后卫都要有“运筹帷幄之中，决胜千里之外”的决胜以及强大的实力。中场更是其枢纽所在，如果一个后腰，那防守压力很大。两个后腰的话会削弱自己边路进攻的实力。总之，343适合对自己有足够信心，有强大攻击能力的玩家，以进球补失球，对手进我一个，我还他三个，这样的玩家最适合343。反之，自己没状态，攻击去了，被人家一个反击，你的3个右2怎样防守人家的前锋……

对于451或者541我自己认为在《WE6》中不可取，1个前锋太少了，反击时怎么摆脱呢？只能靠拉边，起球，头球了。何况防守时即使人多，也不是就防守没问题了！如果MASCAR对451或541有什么心得，请告诉我，我虚心请教。（编者注：没有，绝对没有，本人绝不会使用一个前锋的）

我自己最喜欢的阵型是352，中场双后腰。每个阵型都有利弊。双后腰从一定意义上解决了中路的防守问题，但同时，边路的防守不够好。所以遇见以头球见长的球队时，我都改打442的。352很是结构前谨，比如，守门员发球低传给边后卫，边后卫一个直传，一定会交给边前卫，边前卫传给前腰，前腰或者控制球，等待前卫前插或带球突破，如有空当一个直传到禁区，前锋拿球。如果速度快就转身加速摆脱，对方防守球员来补位，该前锋可以一定拉到边路传中，对手中后卫一般被你引到边路了，中路空当……GOOD！这种踢法我用AC米兰时最爽。因扎吉意识好，抢点准确，舍甫琴柯速度快，射门也准，嘿嘿！不知道各位对我的阵型理论有什么意见，欢迎讨论。

E-mail:chuanqi8088@163.com

# 维奥莱特工作室 古拉姆纳托的炼金术士2

PLAYSTATION2

**维奥莱特工作室研究篇调合终了！分析全部仲间，揭晓最好卖的商品，公开流行商品，展示所有道具效果资料，相信对攻略此游戏的玩家会有帮助。**

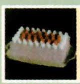
| PS2 | 厂商：GUST | 发售日：2003.6.26 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

为了复兴逐渐衰落的村子，也为了让双亲认可自己的能力，维奥莱特和哥哥帕鲁托罗合力开了一家炼金店。在这里玩家可以体会到工房里忙碌的炼金生活、奇奇怪怪的突发事件和各种新奇的迷你游戏！除此以外，我们还要随时关注自己的商店。经过磨练后的炼金术，一定可以让周围的人对你赞叹不已！

作者：LIGHT（光明・Shining）

## 好赚钱的商品（精选）

店内常卖的商品会左右人们对店的印象与评价，同时也关系到最终结局。虽然主人公自称开店不是为了赚钱，但创业时期资金明显不足，玩家自然要先以营利为目的进行经营。



### 传统ケーキ

传统中的传统商品。在杂货屋入手小麦粉、在<妖精の村>入手シャリオミルク就可以开始调合。利用“甘いもの”和“グルメ”热潮，一定会热销大卖。



### 宝石キャンディ

只要在批发店登录ハチミツ就容易合成了。虽然售价140较便宜，但3天可制作10个简单易行。



### ファスビンダー

前往<ファスビンダーの街>免费入手品质差的ファスビンダー，将其放置一段时间，品质就会渐渐变好，最终成为极上品的ファスビンダー。



### 风船鱼の毒

售价500较高，只需2个风船鱼，制作简单日程短。材料虽可由ハーフェン购入，但价格较高，可去シュペーアリフ的海底采集。



### 地球仪

虽然售价只有100，但1天可制作10个。アイヒェ由<迷いの森>大量入手，只要存储有地球仪的球，想做多少都可以。适合时间紧张时制作。



### スネアトロメル

先将ゼッテル在批发店登录，剩下的就是准备アイヒェ和矿石了。制作天数短，价格较高，在乐器热潮时可大卖特赚。



### 龙ごろし

将はちみつ在批发店登录，お酒の木の树液由<ファスビンダー>购入，其它材料可以由杂货屋购入。虽然制作日期长，但价格较高。熟成后，还可卖到更高价钱。



### 流星の发饰り

基本价格900,极上品则是超过1000的高级品。在批发店登录メテオール，海の星可在便利店买到,インゴット通过铸造入手。隐藏的优良商品！

## 流行热潮商品对应一览

（热潮在此款游戏所占的地位非常重要，是商店聚集人气的基本手段）

| 流行关键语 | 热潮商品 |
|---|---|
| 甘いもの | ハチミツ、传统ケーキ、宝石キャンディ、ネクタル |
| 冒险者急增 | （武器）（爆弹）（药） |
| 海底财宝 | エアドロップ |
| にんじん | にんじん、カロッテガマスト |
| 猛暑 | ビア、ひよこ豆、シャリオチーズ、タンシオ |
| 宝石 | コメート、猫目石、贵石、真珠玉、珊瑚等（宝石） |
| 恋爱 | 贵族のたしなみ、贵妇人のたしなみ |
| 昆虫采取 | アルベリヒ |
| 丰作 | 祝福のワイン、ネクタル、ファスビンダー等（酒） |
| 寒波 | 祝福のワイン、ネクタル、ファスビンダー等（酒） |
| 愈されたい | アロマボトル、琥珀汤、オーラ、宝石キャンディ |
| 愈しの壁 | 绘画or艺术品（珍品） |
| 乐器 | スネアトロメル，カリヨンオルゴル，三叉音叉 |
| ハゲの病 | 育毛剂「种子」 |
| 日照り | 晴天の炎 |
| グルメ | （食物）（植物） |
| 一人暮らし | 地球仪、妖精さん人形、トラウアタロット、アントヴォルト箱、ヘルフェンダイス |
| 主妇 | 生きてるナワ、アントヴォルト箱、ダグザの釜、ゲヌークの壶 |
| 喷火と酒 | 祝福のワイン、ネクタル、ファスビンダー等（酒） |
| マメ | ひよこ豆、マメスープ |
| 景气がよく | ポーション、ハチミツ等（回复系） |
| 赌け事 | トラウアタロット、暗黑水、ヘルフェンダイス、生きてるナワ、ランスの实 |
| 子育て | 妖精さん人形、ヘルフィンダイス等 |
| 幸运の石 | フェスト等（铁矿石） |
| 菜食 | 魔法の草、にんじん等（植物） |
| 鸟になりたい | 乐器 |
| 中和剂の迷信 | 中和剂 |
| 幸运お呼ぶ石 | 矿石 |

| 流行关键语 | 热潮商品 |
|---|---|
| 雨雨降れ降れ | 雨云の石 |
| 寒~…体を暖めろ！ | （酒） |
| 风邪 | （药） |
| 病气 | （药） |
| 彻夜仕事！ | ポーション、タンシオ、ハチミツ、アルファルの粮食、ネクタル |
| 高级装饰 | （高级品） |
| 骨董品 | （珍品）（武器） |
| 泥棒 | （武器）（爆弹） |
| 夜中外出 | （武器）（爆弹） |
| 革命 | （武器）（爆弹）（药） |







## 全仲间LV100能力、技能一览

主人公每次只能带二位同伴，提高一定的友好度后就可以解约了。同时培养数个强力同伴比较困难，因为同伴的等级一旦落下，以后再带上作战会非常吃力。

| Name | HP | MP | LP | 攻击 | 防御 | 速度 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ヴィオラート | 370 | 510 | 330 | 120 | 120 | 140 |
| アイゼル | 330 | 530 | 260 | 120 | 110 | 180 |
| ブリギット | 490 | 500 | 430 | 200 | 170 | 220 |
| ロードフリード | 530 | 300 | 600 | 210 | 200 | 200 |
| クラーラ | 480 | 330 | 430 | 180 | 190 | 220 |
| カタリーナ | 420 | 250 | 360 | 160 | 140 | 240 |
| ザヴィット | 420 | 220 | 370 | 160 | 140 | 230 |
| ローラント | 530 | 180 | 520 | 210 | 220 | 140 |
| パメラ | 0 | 480 | 0 | 100 | 140 | 250 |
| ミーフィス | 460 | 290 | 790 | 140 | 140 | 150 |
| ダスティン | 520 | 230 | 610 | 180 | 130 | 140 |
| パウル | 280 | 640 | 240 | 120 | 330 | 330 |
| バルトロメウス | 570 | 250 | 550 | 210 | 180 | 170 |




## 特征&伤害值测定（VSぷにぷにorくま）

### ヴィオラート（维奥莱特）



「とつげき」HP500纵一列
「グリューネブリッツ」HP350
「エンゲルスピリット」MP1300
「爱情物语」HP300全体
●备注：可使用道具。

### アイゼル（艾伊塞鲁）



「ロートブリッツ」HP300
「シュラオプストック」HP300
「ネーベルディック」HP300
●备注：可使用道具。

### ブリギット（布莉吉特）



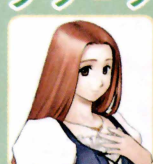
「とつげき」HP600纵一列
●备注：虽然最终很强，但初期较弱。

### ロードフリート（罗得弗利德）



「ヴァルカンインパルス」LP1200纵一列
「ドラグーンノヴァ」HP400全体
●备注：能力数值高。

### クラーラ（克拉拉）



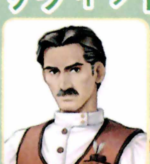
「ふいうち」HP1000
「传承のうた」HP600+麻痹（对不受音乐影响的敌人无效果）
●备注：从Lv80开始能力异常上升，不能装备盾。

### カタリーナ（卡塔莉娜）



「ターフェルンデ」HP500横一列
「ヴェクター」HP280
「アインツェルガンプ」HP2000LP2000
●备注：保存好升级点数直至习得アインツェルガンプ。

### ザヴィット（扎维多）



「ドライスロット」HP320×3（全体随机）
●备注：ドライスロット非常强。

### ローラント（罗兰多）



「ヴァルカンインパルス」LP1600纵一列
「ドラグーンノヴァ」HP400全体
●备注：最初等级高,MP伤害弱。

### パメラ（帕梅拉）



「ダンズフレイム」HP300
「精神吸収」MP500（伤害部分自行回复）
●备注：虽然不强但不易被打倒。



### ダスティン（达斯蒂恩）



「アイゼンブロウ」HP860+防御力低下
「みねうち」LP1200
「武器磨き」之后「みねうち」LP5000
「武器磨き」之后「こうげき」HP1300
●备注：「武器磨き」极强。

### パウル（帕乌鲁）



「妖精さん抜刀术」HP780
「腕轮解散」HP100～800全体
●备注：HP低但防御力高，行动力高可多次攻击。

### バルトロメウス（帕鲁托罗）



「ルックスシュベート」HP800
「爱情物语」HP540全体
●备注：能力数值高。

### ミーフィス（米菲斯）



「龙杀し」HP300全体
在「のんべぇ」状态下攻击HP900(会心)
●备注：のんべぇ状态下极强,必杀高确率出会心一击。攻击力300时在「のんべぇ」状态下攻击,伤害值HP8000；攻击力410时伤害值超过HP10000。

# 调合道具全效果一览

从一代起调合最终道具〈贤者之石〉就成为游戏的核心，数代后连最难得到的合成材料〈龙舌〉都原封不动地继承 ，只是在调合种类和品质上加了一些变化，实在是+×%#。合成想要的道具效果就必须采用高品质的决定效果的材料，让道具的效果全部出现需要调合数次。

| 道具名 | 入手地or材料 | 器械 | 道具效果（决定效果材料） |
|---|---|---|---|
| 合成保存料 | ぷにぷに玉×1；（中和剂）×1 ；ランスの实×2 | — | 腐败防止小；腐败防止大（ぷにぷに玉） |
| ほうれんそう | 魔法の草×2；（中和剂）×1 | — | HP回复/微、小、中（魔法の草） LP回复/微、小、中（中和剂） |
| マメのスープ | ひよこ豆×2；にんじん×1；井户水×1 | — | HP回复/微、小（ひよこ豆 ） LP回复/微（にんじん） |
| シャリオチーズ | シャリオミルク×2 | 远心分离机 | HP回复/微、小、中（シャリオミルク） |
| ブランクシチュー | （食材）×2；（调味料）×1；井户水×1 | ミルクパン | HP回复/小、中（食材）；LP回复/小、中、大（调味料） |
| デニッシュ | 小麦粉×2；井户水×1；ほうれんそう×1 ；（食材）×1 | ランプ | HP回复/小 、中、大（食材） |
| アルファアルの粮食 | チーズケーキ×1；食材×2；祝福のワイン×1 | ミルクパン | HP回复/大、超（食材）；LP回复/中、大、超（チーズケーキ）；微醉（祝福のワイン）；HP回复/超（龙の舌）；咸味（盐） |
| 宝石キャンディ | ハチミツ×1；液体×1 | ミルクパン；ランプ | 甜味；更甜；极甜（ハチミツ）；和宝石相似；和宝石一样（液体） |
| カロッテマガスト | にんじん×3 ；食材×1；宝石キャンディー×1；ブランクシチュー×1 | ミルクパン | HP回复/小、中、大（にんじん） |
| 祝福のワイン | 幸福のブドウ×2；蒸留石×1 | — | HP回复/小、中、大（幸福のブドウ）；LP回复/微、小；大醉；醉；微醉（蒸留石） |
| ネクタル | 祝福のワイン×2；ぷにぷに玉×1；神秘の力×1 | ガラス器具 | 醉（祝福のワイン）；能力值一时的上升（神秘） |
| ビア | （液体）×2；（植物类）×1；フィルマー×1 | — | 醉；微醉（液体）；MP伤害小；MP回复小；MP回复中（植物类） |
| 龙ごろし | お酒の木の树液×2；ランスの实g×1；ハチミツ×1；蒸留石×1 | — | 大醉；酩酊大醉（お酒の木の树液） |
| ファスビンダー | 幸福のブドウ×2；祝福のワイン×1；蒸留石×1 | — | HP回复/小、中、大（幸福のブドウ）；醉；微醉（祝福のワイン） |
| 传统ケーキ | 蜂の巢z×2 | 远心分离机 | LP回复/小、中（小麦粉）；HP回复/小、中（食材） |
| チーズケーキ | 小麦粉×2；シャリオミルク×1；（食材）×1 | — | HP回复/小、中（小麦粉）；LP回复/小、中（シャリオチーズ）；MP回复/小、中（液体） |
| 琥珀汤 | 小麦粉×1；シャリオチーズ×1；ハチミツ×1；（液体）×1 | — | MP回复/微、小、中、大、超 （药的材料）；毒；猛毒（矿石类） |
| 解毒剂 | （药の材料）×1；（矿石类）×1；井户水×1；蒸留石×1 | ミルクパン | 解毒；解麻痹；解醉（药の材料）；苦味；咸味；甜味（调味料） |
| 风船鱼の毒 | 风船鱼×2 | 乳钵 | 毒；猛毒（风船鱼） |
| 秘药ウロボロス | 贵族のたしなみ×1；贵妇人のたしなみ×1；神秘の力×1；中和剂×1 | 乳钵 | 解猛毒（贵族のたしなみ）；解石化（贵妇人のたしなみ）；解诅咒（神秘の力） |
| ポーション | 神秘の力×1；祝福のワイン×1；（药の材料）×1；井户水×2 | 乳钵 | HP最大值上升；LP最大值上升；MP最大值上升（神秘の力）；HP回复/小、中（药の材料） |
| アルハイルミテル | 世界树の叶っぱ×1；ジョロウグモの糸×1；ポーション×1 | ランプ | 洞窟 HP增加/小、中、大（世界树の叶っぱ） |
| エリキシル剂 | 蒸留石×1；药の材料×1；ネクタル×1；エリキシル×1 | 远心分离器；ガラス器具 | HP回复/超（蒸留石）；LP回复/超（药的材料）；MP回复/超（ネクタル）；全状态异常回复；治疗肺病（エリキシル ） |
| エアドロップ | ハチミツ×1；（液体）×1；（中和剂）×1 | ミルクパン | 水中呼吸（液体） |
| ダグザの釜 | インゴット×3；食材×2；神秘の力×1；中和剂×1 | 金床；とんかち | 冒出食物；冒出优质食物（神秘の力） |
| ゲヌークの壶 | 树冰石×1；神秘の力×1；井户水×2；雨云の石×1 | 金床；とんかち | 冒出液体；冒出优质液体（神秘の力） |
| 贵族のたしなみ | 毒の材料×1；植物类×1；井户水×1 | 乳钵；ミルクパン | 毒；麻痹；醉（毒的材料）；LP伤害/小、中（植物类） |
| 贵妇人のたしなみ | 毒の材料×1；药の材料×1；井户水×1 | 乳钵；ミルクパン | 混乱；催眠；魅了（毒的材料）；MP伤害/微、小（药的材料 ） |
| 暗黑水 | （毒の材料）×1；ヤドクダケ×1；风船鱼の毒×1；井户水×1 | ミルクパン；ガラス器具 | MP伤害/中；诅咒（毒の材料）；石化（ヤドクタケ）；猛毒（风船鱼の毒）；LP伤害/小（井户水） |
| アロマボトル | 蒸留石×2；井户水×1；植物类×1 | — | 召唤敌卡片；召唤强敌卡片；消除敌卡片；消除强敌卡片（植物类） |
| 安全こづち | アイヒエ×1；インゴット×1；研磨剂×1；琥珀汤×1 | とんかち | 解混乱（アイヒエ）；HP伤害/小；解魅了（研磨剂）；解催眠（琥珀汤） |
| メリクリウスの瞳 | ガラス玉×2；インゴット×1；サンゴ×1；中和剂×1 | アタノール；细工道具 | 得到暗示（ガラス玉）；见商品棚；见品质（インゴット）；见未来（サンゴ） |
| ルーンストーン | 月长石×1；研磨剂×1 | 细工道具 | 状态变化抵抗/小；状态变化抵抗/大（月长石） |
| ゲベートアンク | 宝石类；地底湖の溜まり×1；安全こづち×1 | アタノール | 炎抵抗增加；冰抵抗增加；雷抵抗增加；全属性抵抗增加（宝石类） |
| グナーデリング | インゴット×1； 宝石类×1；龙のキバ×1 | アタノール；ガラス器具 | 防御力增加(インゴッート)；素早增加（宝石类）；攻击力增加(龙のキバ ) |
| 晴天の炎 | ロウ×2；ジョロウグモの丝×1；中和剂×1 | — | 易晴天；晴空万里；每日晴天（ロウ） |
| 雨云の石 | レジエン石×1；研磨剂×1；中和剂×1 | — | 易降雨；倾盆大雨；每日大雨（レジエン石） |
| 流星の发饰り | メテオール×1；海の星×1；インゴット×1 | — | 召唤流星雨；召唤流星；每日流星爆弹（メテオール） |
| 防水袋 | ゼッテル×2；ゼグラス草×2；ぷにぷに玉×1；中和剂×1 | ルーペ；细工道具 | 防水效果（ゼッテル） |
| オーラ | 涡巻き贝×1；インゴット×1 | 细工道具 | 不愉快的曲子；混乱之曲（インゴット） |
| スネアトロメル | ゼッテル×2；アイヒエ×1；矿石类×1 | とんかち | 疲乏之曲；麻痹之曲（矿石类） |
| カリヨンオルゴル | インゴット×3；グラセン矿石×1；矿石类×1 | とんかち；金床 | 有害健康的曲子；魅了之曲（矿石类） |
| 三叉音叉 | インゴット×2；メテオール×1 | ランプ | 发生地震；发生大地震（メテオール ） |
| ウニ | （矿石类）×1；（火药材料）×1 | — | HP伤害/微、小、中（矿石类） |
| クラフト | ニューズ×2 | 乳钵 | HP伤害/小、中、大（ニューズ） |
| フラム | フロジストン×2；（火药材料）×1；（中和剂）×1 | 乳钵 | 效果范围增大+1；炎伤害/小、中、大（火药材料） |
| テラフラム | フラム×3；アードラの寝床×1；中和剂×1 | 乳钵 | 炎伤害/大、超（アードラの寝床） |
| メテオール | インゴット×1；エアロライト×2；ショロウグモの糸×1；（中和剂）×1 | — | 海胆落下；星星落下；ぷに落下；暴风骤雨(エアロライト)；HP伤害/小、中、大(ジョロウグモの丝) |
| ブリッツスタッフ | インゴット×1；宝石类×1；（中和剂）×1 | 细工道具 | 炎、冰、雷伤害/中（インゴット）；MP消费/小、中（中和剂） |
| レヘルン | 树冰石×2；（火药材料）×1；（中和剂）×1 | 乳钵 | 冰伤害/小、中、大（树冰石）效果范围增大+1（火药材料） |
| ばくだん | フラム×1；黄金色の岩×1；矿石类×1；メテオール×1 | 乳钵 | 炎伤害/微、小（フラム ） |
| 时の石版 | コメート×1；ロウ×1；盐×1；中和剂×1 | アタノール；ガラス器具 | 战斗时间停止（コメート ） |
| ガラスの靴 | ガラス玉×2；井户水×1；贵石×1；中和剂×1 | 细工道具 | 一时HP上升；一时LP上升；一时MP上升（ガラス玉）；攻击力一时上升；素早一时上升（贵石） |
| ラアウエの写本 | ゼッテル×1；神秘の力×1 | 羽ペン | MP伤害/小、中、大、超 （神秘の力） |
| 秘密バッグ | ゼッテル×3；地球仪×1；妖精さん人形×1；神秘の力×2 | 羽ペン；细工道具 | 道具转送；道具取来（神秘の力） |
| 妖精さんの道标 | アイヒエ×1；妖精の日伞×2；ぷにぷに玉×1；（中和剂）×1 | — | 显示出口（ぷにぷに玉） |
| ロッド | インゴット×1；ローレライの鳞×1；宝石类×1；真珠玉×1 | ランプ | 发现优质液体；发现优质矿石（宝石类） |
| たる | アイヒエ×2；インゴット×1 | とんかち | HP伤害/微、小、超（アイヒエ） |
| 地球仪 | 地球仪の玉×1；アイヒエ×1 | 细工道具 | HP伤害/微、小、超（アイヒエ） |
| 生きているナワ | 魔法の草×2；ぷにぷに玉×1 | — | 飞出迷宫；缠绕；捆绑（ぷにぷに玉） |
| 空飞ぶホウキ | 生きているナワ×1；グラビ石×2；（中和剂）×1 | — | 从采取地归还；地形飞越A；街道飞行（グラビ石） |
| フライングボード | アイヒエ×2；グラビ石×2；中和剂×1 | とんかち | 地形飞越B；街道飞行（グラビ石） |
| トラウアタロット | ゼッテル×2；アロマボトル×1；莲花×1；神秘の力 | — | 召唤牛卡片；召唤落石卡片；召唤洪水卡片；召唤商人卡片（神秘の力） |
| アントヴォルト箱 | アイヒエ×2；ぷにぷに玉×1；神秘の力×1；中和剂×1 | とんかち；细工道具 | 发牢骚；杂谈；占卜；祈祷（神秘の力） |

# 纯情房东俏房客




编绘／黄金IC

大家好，我是星川明人，虽然这个版块与我没有什么关系，我都是写攻略，比如《FFX-2》等等，相对满意的是……我不是要说这个。一直连载的游戏漫画受到了广大看官的好评，但这次的漫画与以往不同，本次漫画的作者就是我们国人，他叫"黄金IC"，是明人的高中同窗，硬是被明人挖了出来画小人和《日文地狱》中的"四格小剧场"，大家有不满意的地方请与明人联系并多多原谅(联系方式参见本期《日文地狱》)，我会回去揍他的……





20 FAMICOM诞生周年企划

任天堂宣传室室长

# 今西宏史直击访谈！

# FC主机诞生秘话



**自1983年7月15日诞生以来，任天堂的FAMICOM主机已经走过了20个年头。在这期间，作为任天堂代言人的今西宏史先生不断在各种媒体上登场，为FC主机以及软件宣传造势，可以说，今西宏史见证了FC的全部历史，那么在这个FC诞生20周年的特别日子里，他想对我们说些什么呢？**

**今西宏史个人简介**

今西在1940生于京都府龟冈市。1963年在同志社大学法学部毕业。同年进入任天堂公司。历任企划课长、总务部长、取缔役宣传室长，在去年7月成为顾问。

## 留在玩家心中的游戏

以下为日刊“FAMI通”读者投票选出的10款最受欢迎的FC游戏。

1位



◆勇者斗恶龙3 向着传说 ENIX／1988年2月10日

2位



◆超级马里奥兄弟 任天堂／1985年9月13日

3位



◆超级马里奥兄弟3 任天堂／1988年10月23日

## 3年内不考虑盈利 价格定在1万日元以下

——2003年7月15日是FC主机诞生20周年的纪念日，但是对今西先生来说，已经在任天堂工作了40年。

今西■是呀，已经很久了。我入社的时候还是昭和38年。

——您见证了整个FC时代。

今西■是的。如果你要问我“什么是任天堂”的话，我的回答就是“FC”，毕竟感触太深了（笑）。

——所以今天想请您透露一些FC诞生时的秘话（笑）。

今西■呵呵，这个我可不擅长，我记忆力很差的（笑）。

——最初FC企划时的情景还记得吗？

今西■最初是以前社长山内溥为首展开的，大家都受到了《太空侵略者》（TAITO于1978年发售的街机游戏）的冲击。于是我们开始考虑能否让玩家在家里玩到《太空侵略者》。

——我想FC主机的最大卖点大概就是1万4800日元定价吧。

今西■山内社长最初的指令是“3年内不考虑盈利，价格定在1万日元以下”！

——1万日元以下！

今西■确实是难以想象的提案。

——1万4800日元的价格会亏损吗？

今西■是啊。当时的卡带价格也只有3800日元。

——虽然FC创造了令人难以置信的辉煌，但是它的起点却是默默无闻的。

今西■FC的起点面临许多考验，我们从来没有必胜的把握，而且当时也有其它公司的游戏主机推出。现在回想起来，如果FC推出的时候出现了半导体纠纷的话，或许任天堂在那时就消失了。但是，山内的话为所有人带来了勇气与信心，面对前所未有的挑战，山内曾明确表态“全部的责任都由他一人承担”！我想，正是他的努力和固执才使任天堂生存至今。加之，FC能显示52色，给用户的印象鲜明，手柄手感也很好，因此它才勉强地生存下来。正像山内的口头禅那样，“运气是最大因素”。（笑）

## FC最初是不被大部分人所看好的……

——FC是在什么时候公开的？

今西■正式发卖前3个月，在83年4月召开的初心会上，我们向人们公布了FC主机。

——是在什么时候着手开发的呢？

今西■着手开发是在1982年6月。

——从开发到发售仅用了1年时间！

今西■初心会的时候，FC都没有制作完成，所以没有出展主机本体。

——据说当初大部分人并不看好FC。

今西■因为当时已经有多部其它公司的游戏主机推出了。

——为什么以“FAMICOM”命名呢？据说当时有许多名字可供选择啊。

今西■确实的，当时开发部为它起的名字是“青年电脑”，好像也有叫什么“GAME COM”的……

——都是以游戏和电脑造词，幸好没有作为正式名称（笑）。

今西■我当初也把FC视为电脑，一想到售后服务和维护保养等问题就忧心忡忡（笑）。后来我才知道FC并不是一台复杂的机器，自己也就放心了。

——与发售的喜悦相比，更多的是担心。

今西■是呀。

——那么，FC首发的出货量是多少？

今西■首发的出货量其实不足10万台。另外，由于半导体在受热后会影响工作，所以当时要求索赔的用户很多，发售的第一年也是纠纷之年。

## FC在第二年得到了第三方厂商的协助

——作为第三方软件商来说，HUDSON

是第一个加盟厂商，您知道当时的具体情况吗？

今西■这个嘛，我也听到一些传闻……据说，HUDSON社长工藤浩从浴室出来，一边喝着啤酒一边看电视，这时他注意到了电视广告……

——是FC广告？

今西■是的。华丽的画面让工藤浩大吃一惊，随后他马上打电话向技术人员咨询。

——HUDSON之后是NAMCO……

今西■当时在山内社长的头脑中，还没有形成FC的商务模式，究竟是自社包揽全部的硬软件生产，还是授权给第三方厂商，这两种意见在社内争执不下。许多人的看法是，自己好不容易开发出了游戏主机，为什么还要其他人涉足呢？

——据说在FC主机发售后，各家软件公司已经有能力自己制作卡带了。

今西■但是质量参差不齐，端子镀金脱落等问题屡见不鲜。1985年就发生过2～3件因卡带质量引起的纠纷事件，糟糕透顶。

——虽然是第三方厂商制造的卡带，但是消费者最终还是会向任天堂索赔。

今西■是啊。所以，一切就依靠OEM（向任天堂委托生产）了。

——有例外吗？

今西■除了HUDSON、NAMCO、JALECO、TAITO、IREM 5家厂商。而且这5社也在契约期满后转成了OME。

——从什么时候开始集结第三方软件商的？

今西■FC主机发售的翌年年末。

——我记得当初第三方软件商在一年内只能生产3款软件。

今西■这是为了杜绝粗制滥造，数量与质量往往是矛盾的。

——FC主机突破100万台是在什么时候？

今西■大约是在第二年的秋天吧，第二年年末就达到了166万台。最初销量百万软件是《淘金者》，之后是《铁板阵》。



## FC成功的同时 也受到了指责与非议

——我记得FC成为社会现象应该是发售后的第2年，也就是1985年。在《足球》（85年4月/任天堂）发售前，许多玩家蜂拥至小卖店，甚至引起了混乱。

今西■那时我经常会接到采访的申请，FC主机的学术书也出版了，有的大学生甚至将其作为毕业论文的主题。

——这大概也得意于《超级马里奥兄弟》（1985年9月）的影响吧。

今西■但是热潮也引来许多非议和指责。

——能具体说说吗？

今西■什么对孩子的眼睛不好啦，损害健康啦，光玩游戏不行之类的指责比比皆是。甚至还有谣言说用FC主机玩游戏会损伤电视！

## 当时的宫本茂沉浸于泡茶馆和聊天

——借着《超级马里奥兄弟》的热潮，FC在1985年年末销到了370万台。

今西■是啊，这确实是一次值得纪念的飞跃。

——作为经历过那次大飞跃的当事者，您当时的心情怎样？

今西■当时的心情太棒了，自己的信心也越来越强。从那时起，我们切实地认识到了电视游戏在未来的价值。

——由于《超级马里奥兄弟》引发了前所未有的销售热潮，所以当时有传言说宫本先生得到了整座别墅作为礼物，而且门口还树有黄金的马里奥雕像。

今西■这纯属是造谣（笑）。

一同：（爆笑）

今西■当时他（宫本）还没结婚呢，就住在任天堂本社的后面。

——您对宫本的印象如何？

今西■没有特别强烈的印象，感觉就是个普通人。他喜好音乐，经常出入田园音乐系的茶馆，好像闲暇时间很多。

——他给我的印象是不饮酒（笑）。在茶馆之类的地方，拉着你一聊就是2～3个小时（笑）。

今西■就像现在一样健谈。

## 为游戏事业赌上一切的前任社长山内溥

——换个话题吧……对今西先生而言，效力了40年的任天堂意味着什么？

今西■这是我的人生。

——那么，山内前社长呢？

今西■是个好像父亲一样的人物。

——可是在您加入任天堂的时候，山内前社长只有35岁啊？

今西■他比我大13岁，一轮之差啊！而且他看上去非常老成（笑）。

——（笑）您一直在他身边，对他印象怎样？

今西■从我这里看，他是个伟大的人物。没有人能够像他那样将该做的事情贯彻到底。无论外界持怎样的言论，他的信念都不会有丝毫动摇。

——您想向山内先生学习什么呢？

今西■想学也学不了啊。把自己的身心全部赌在信念上，我是绝对做不到的。而且那种领导者与生俱来的素质也是无法学习的，大概这就是天性吧。

——据说山内先生很爱发脾气？

今西■有一段时间是这样的，所以大家都很怕他，但同时他也受到了人们的爱戴和尊敬，毕竟他对事业的执着是无人可及的。

——看到FC在全世界上的普及，您有何感想？

今西■那是莫大的快乐。简直难以用语言表达（笑）。

## 对关爱任天堂和游戏的人们道一声“谢谢”

——是什么引导任天堂获得成功呢？

今西■应该是前社长山内溥和“运”吧。虽然我们拥有许多优秀的开发者，但是山内的指挥更重要，而且事实证明，他的战略是正确的。

——决断方针的依据是什么呢？

今西■是敬业精神。那是赌上自己的人生、倾注全部身心的决断。为此，他几乎将自己的私生活时间全部牺牲了。至今我还记得和他一道乘新干线去东京出差，返回京都时在车中饮酒的快乐时光（笑）……对我来说，他是个非常伟大的人。

——40年前，今西先生为何选择任天堂呢？

今西■当时公司的资本金是1亿日元（现在为100亿6540万日元），已经上市，总部在京都，社长也年轻，所以我就选择了任天堂。

——您没有在京都以外的地方生活过吗？

今西■嗯。是井中之蛙（笑）。

——最后请您对关爱任天堂和游戏的人们说一句话。

今西■真的……非常感谢。

——您认为20年后的任天堂会怎样？

今西■那时任天堂一定还在。虽然游戏业界存在着危机，但是我相信任天堂一定能够度过各种难关，就好像现在的娱乐种类越来越多，但是电子游戏也必定会一直发展下去一样。正是因为我坚信这一点，才会奋斗至今。

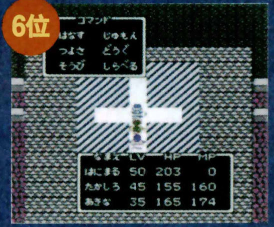
编者按：本文译自日本游戏杂志《NINTENDO DREAM》，由于原文篇幅较长，编者对文章进行了较大幅度的删改，特此说明。



◆最终幻想3 SQUARE/1990年4月27日



◆勇者斗恶龙4 被引导的人们 ENIX/1990年2月11日



◆勇者斗恶龙2 恶灵的众神 ENIX/1987年1月26日



◆勇者斗恶龙 ENIX/1986年5月27日



◆塞尔达传说 任天堂/1986年2月21日



◆MOTHER 任天堂/1989年7月27日



◆马里奥兄弟 任天堂/1983年9月9日


动感新势力金版MTV
8月28日火热出版
VCD+CD+歌词本
+CD封底包装+海报
售价：9.80元
只花你9块8，就可以……
你能抵挡住她们的诱惑吗？
■12首经典歌曲强势出击
■『Strength』＝『X』OVA版片尾主题歌
■『Try To Wish』＝『幸运女神』剧场版主题歌
■『Let me be with you』＝『人型电脑天使心』TV版片头主题歌
■『On Your Mark』＝恰克与飞鸟MTV
■『MOMENT』＝『机动战士高达SEED』TV版片头主题歌
■『那一天』＝『电影少女』OVA版片尾主题歌
■『Snow Angel』＝『星空的邂逅』原创MTV
■『Key of the Twilight』＝『骇客时空』TV版插曲
■『Forever Love』＝『X』剧场版主题歌
■『奇迹之海』＝『英雄骑士传』TV版片头主题歌
■『地球仪』＝『圣斗士冥王篇』OVA版片头主题歌
■『晓之车』＝『机动战士高达SEED』TV版插曲
■再加4首新歌
■『Shooting Star』＝『星空的邂逅』TV版片头主题歌
■『Ice Blue Eyes』＝『浪客剑心』TV版动画插曲
■『笑颜』＝新海城个人动画MTV
■未定＝送给各位读者的特别礼物！
■白拿超值丰富赠品
超大精美珍藏海报，装饰炫耀两不误
精致歌词本和CD封底，收藏价值满点
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919(邮资免取)


ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏
AUGUST.2003
双光盘
Vol.7
售价:8.8元
VCD+CD
●动画预告与介绍
OVERMAN
废弃公主
成惠的世界
天空之艾斯嘉科尼
奇诺之旅
吸血鬼猎人
● MTV欣赏
GUNDAM SEED插曲
晓之车
GUNDAM08MS小队主题歌
暴风雨中的光辉
三宝石之谜插曲
万能潜水艇鹦鹉螺号
菅野洋子作品选Vol.2
指輪
●影像特典
犬夜叉镜中的梦幻城预告
高达SEED TURE OP
●精选动漫主题歌CD
●本期特辑
水果篮子特辑
在热得你想暴走的夏天，除了清
凉的饮料，你还需要一本清凉的
动感新势力!!
MAHOROMATIC
Escaflowne
Gaea
仲夏の夜
双光盘
八月中旬上市
VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装
内附歌词附录与海报
及精美CD封底包装
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177,64472919

# 珍惜每一位读者的信任，不让一位读者失望

# 一本很有分量的书

500页，豪华装帧，份量很重！

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。两位作者均毕业于清华大学，目前留学美国专攻游戏动画。本书从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技术。因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。




**让每位邮购者都收到书，不让一个人失望！**

**让每位邮购者都收到完好的书，不让一个人失望！**

**把《游戏的设计与开发》包装到牙齿**



用塑料袋将书装好



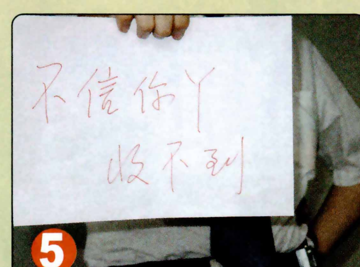
外面用厚厚的电缆牛皮纸再包好



书两侧四角用胶带包好



每一本书都挂号登记



有志者事竟成

**500页豪华装帧**
超值定价：50.00元
7月1日出版
限量发行，只限邮购

# 我办事，你放心！

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技




邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

# 无板无眼无规无矩 闯关族的家

天下玩家笑谈人生会客室

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com 问题编辑/风林

该来点刺激了，平淡的游戏过程令人麻木；该来些变化了，当自己的模式被别人抄袭得丝毫不剩；该来份轻松了，外部生活的快节奏总是与小个人脱轨……本期迎来了FC 20周年的庆祝，本来就打算将闯家做得无板无眼无规无矩，这期加入了纪念FC的特辑部分，算是糊里糊涂的照着自己下意识的想法开始了本期的制作。没有固定形式，大概会是今后很长一段时间闯家的做法，就是这样，要和别人不一样。

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 任迷荣誉会长

## 电软招牌大菜的可怖绝杀

风秃子

拿人手短，这话说太多了。早就有训在前，要想人不知，除非己莫为。既然自己做了，还要装得一脸无辜，当然，这些剧中人不会忘记算计别人一下。最近的电视剧有几部确实不错，给人很多启示。贼总是要想尽办法来掩饰自己，当然，贼也是愚蠢的，当自是清白的人都寂寞无声的时候，有问题的人往往要先跳出来打抱不平。有的电视剧情还真现实。

## 电软榨取计划十万个为什么 4

### “赠品”就得像“赠品”

这几年流行随杂志赠送点什么，尤其是以女孩子为主的动漫杂志，更是不送不行，一送就灵。风林就认识一个女孩儿，不管杂志送点什么烂纸片、月历卡、小尺子……都收藏得整整齐齐，一丝不乱。不知道的人以为是杜十娘的百宝箱呢！说“赠品”会引起一点争议，有人会说：羊毛还不是出在羊身上。这话绝对有道理，羊毛当然得出在羊身上，不然杂志不成了福利院了。说“赠品”是为了方便而已。

上期《电软》除“电击收藏”外，“赠”了一把游戏团扇，共两种图案。每种团扇的扇把有三种颜色，算起来就有六种花色。大概没人能攒得齐，包括风林也只有两种而已。从读者回函看，对扇子反映还不错，大约78%的读者对“赠品”表示比较满意。理由主要集中在“实用”和“精致”。也有些读者不喜欢，理由也是“不实用”和“不精致”。

我们送“赠品”的第一原则就是精致，即它得像个东西，而不是被人随手就扔掉的垃圾。给风林印象颇深的就是FFXI发售时《点心》附赠的四张名信片，真的是精致、精美，让风林爱不释手，保存至今。这次8月28日即将出版的《最终幻想典藏纪念》之所以千呼万唤始出来，就是难在“赠品”上。有读者说：这有什么麻烦的，送台PS2不就齐了。不行就送台GBA也凑合了(笑)。这期杂志的广告大家可能看见了，是送“仙人掌召唤兽”。实物风林看见了，绿色像春天，生机盎然，端的非常可爱。一句话：是个东西。摆在桌上或送人，拿得出手。加上黑底银字外包装，够酷！

### 任天堂疯了?!

这期《电软》封面上的大标题就是任天堂要在中国发行专用主机。风林的第一感想就是：任天堂疯了？！还是风林疯了！不过风林是“木秀于林，风必推之”的“风”，而不是“疯马”或“疯妈”的“疯”。不过话说回来，如果这条消息的主语改成“索尼”，风林是死也不信。如果是任天堂，倒……。

因为任天堂本来就是“不按牌理出牌”的老手。

## 木木的每期另类变态相册




昔日高阁摆设，如今奇货可居，FC/SFC的身价现在打着跟头往上涨，现在想要买个全新的少说也要五、六百块。想收集的总是痛苦的。

### 暑期不能白过

这个夏天邪门了，北方多雨象南方的黄梅天，不过不算热。听天气预报说，南方热得发昏，武汉高温破百年纪录。加上长沙、南昌、南京、杭州、上海……哪儿也不能去，就在家玩玩游戏，看看VCD、DVD，看看杂志，总要对得起这个假期啊！《电软》也给玩家准备了不少“礼品”。8月8日《点心》23期发行，我觉得RPG音乐CD不错，值得收藏。8月10日与《电软》同时发行的《电新DVD4·E3展》是2003年美国E3展专辑，除大会现场实况外，收录了42部正在开发中的大作。这可是三大主机“悬命”之作。各种风格、类型的游戏叫人目不暇接。另外，这可是国内最快速，最全面，最权威报道E3展的DVD光盘哟！

8月15日《动感新势力》第7辑发行，风林还是大力推荐。AKIRA一贯唯美风格，无论VCD、动画CD还是说明书海报，都看美轮美奂，养神又养眼。炎炎夏日，看AKIRA的东西会心静自然凉。

另外当然就是风林的《掌机迷4》了。风林经过3期的掌上功夫，正在日趋成熟(笑)。近期GBA也比较给劲，可做的东西不少。料足，就看风林的手艺怎么样。俗话说：事不过三。玩家捧场不能一捧再捧，风林要靠真功夫打天下了。这次大家可以把4辑“掌机迷”比较一下，看看风林是否“有长进”，“可造就”！

### “正名”与“指路”

7月23日算国内游戏业的一件大事，游戏工作委员会在京成立。会开得热热闹闹，不但百家企业临场，海外与游戏有关的单位也不敢怠慢，纷纷祝贺。通过几项议程，大会圆满落幕。热闹倒是挺热闹，不过与会者都知道，那是表面文章。表面文章是一定要做的，但大家更关心的是其实质内容。如果用一句话概括：国家已经把游戏当回事了。就是说，游戏已经不是玩玩闹闹的事儿，或是夜黑风高见不得人的事儿，而是一种“产业”。这“产业”二字说起来简单，但意义重大。所谓“整顿”、“规范”、“协调”、“扶持”、“计划”……都与“产业”二字密不可分。没有“产业”二字，大概只会剩下“整顿”、“规范”甚至“海络因”了。

不过目前政府所界定的“游戏业”主要是指网络游戏。从目前国内的产业结构，现状及出席这次大会的构成看都是如此。TV GAME基本是在与会者视野之外。不过TV GAME玩家大可不必沮丧，因为饭总要一口一口吃，事儿要一点一点办。这游戏协会成立本身就告诉社会：发展游戏业是得到政府支持的。这就完成了《电软》的两大宗旨之一：为游戏业正名(大家可以看看94年《电软》创刊号)。那么《电软》另一大任务——“为游戏业指路”——还有待时日。等待什么呢？一句话，三大游戏主机厂商正式进入中国。只有那时候，中国人才知道游戏业的主流是什么？是网络游戏还是PC GAME还是TV GAME？说到底，《电软》所谓“指路”只是呐喊而已，并不会起多大作用。真正解决问题改变人们观念的是“实力”。实力或游戏潮流的领导者是索尼、微软、任天堂及其象EA、NAMCO、史克威尔这样的大牌TV GAME软件商，而不是我们都念不出名字的韩国网络游戏软件商。

“路”其实是不需要“指”的，因为它早已车来人往。只是被一些山丘遮挡，有些人看不见罢了。不过幸好，这条由索尼、微软等巨头领衔的大路终于要修进中国了。

# FAMICOM HISTORY
## 1983 —— 1994



## `83年 诞生期
### ～ 一切就是从这里开始的 ～

**`83年……发售9款游戏**

● 7月15日，FAMILY COMPUTER主机以14800日元的价格开始发售。《大金刚》、《大力水手》、《大金刚JR.》3个游戏同时发售。

● 7月，夏普出品的FC内藏型电视C1发售，19寸的售价14万5000日元，14寸的售价93000日元。

● 8月27日《麻雀》发售，并创下FC游戏第一个百万（累计213万套）纪录。

● 社会的动向……东京迪斯尼乐园在日本千叶县浦安落户、户冢毒鱼事件、三宅岛火山爆发、NHK的电视连续剧《阿信》大受欢迎。

任天堂是以1889年在京都成立的一家花牌店起家的。并陆续推出了日本最初的塑料牌、家用PITCHING MACHINE(ULTRA MACHINE)、光线枪、游戏内藏型家用游戏机等众多产品。从80年开始，开始发售便携型液晶游戏机“GAME&WATCH”，并获得了世界规模的巨大成功。随后又开始开发街机。终于在83年7月15日正式发售卡带式的家用游戏机“FAMILY COMPUTER”。当时正是数种家用游戏机互相比拼的战国时代。但是，任天堂马上就以凌驾于其他机种的性能和14800日元的低价格成功占领了市场。同时发售的游戏有《大金刚》《大力水手》和《大金刚JR.》。这3款游戏都是从同公司的街机游戏移植而来，也是当时在家里玩的街机游戏（品质基本相同）中销量最高的。同年，除了这3款游戏外，任天堂又推出了《麻雀》、《马里奥兄弟》等6款游戏。

**在所有方面均凌驾对手**

## `84年～`85年 急速成长期
### ～ FC繁盛时代到来 ～

低价格和机器性能，以及游戏的对象层面，同时满足这3大要素的FC销量一路看涨。让这股势头再次加速同时也要归功于任天堂以外的游戏厂商。SOFT LINCE UP充实的比例，FC主机用户需求量的增加远远超出了预想。84年的年末，FC主机就已经进入了短货状态。而且，85年9月还发售了已然成为一

## 1 感动！来自内心

讨厌，又让人热泪盈眶。

不要怀疑我的性别，我乃标准男性，写下上面这句有点BT的自豪感，完全是因为机子中转的那张《电击收藏》12B。

听到这张《王国之心》音乐CD，宇多田光毫无做假的声线又一次一次地冲击着我的神经。真的很奇怪，商业味如此浓重的《王国之心》，为何要配上这样的歌？直觉上认为配上滨崎步比较合适，因为，因为两者的商业味都较重（真·滨崎步FANS，饶恕我吧！）。说实话，很讨厌滨崎步的作风，也很讨厌《王国之心》的游戏。这种杂烩饭似的作品，也许在销量上还算可以，但永远无法进入经典的行列。

回头来说说这张《电击》12B，除了开头的振奋人心和结尾的磅礴大气外，中间的可以明确的归为LG（垃圾）。前几张也是，《MGS》、《街霸》等，除了几首之外，素质都很一般，不知大象君都在忙什么呢？这么好的《塞尔达》干嘛一直藏着不出？难道……

宇多田的歌真的真的很好听！王国之心的MTV真的很赚眼泪的说。（宁波 刘文杰）

■ 当初“王国之心”刚推出的时候，风林也有些不适应音画的配合。虽然游戏和歌曲都不错，但是放在一起风林就是没有感觉。后来想想，人家厂商要的是够多的噱头，要的是够多的话题，而这些目的经过一番包装，确实达到了。

## 2 被遗忘的模拟器

真不好意思，这次写给你是想帮我解决一个问题：是这样，我有台爱机DC，但我很想玩到FF，但没PS。您能帮我，让我能找到BLEEMCAST吗？使我能圆我FF的心愿。求你了！我为了找这个DC的PS模拟器，刚去了湛江。但因为我对汽车等交通工具极其反感，所以受了不少苦，但上天并不可怜我，找遍了各个商场，专卖店都没有。请可怜一下我这个从FF原来开始就一直支持她，但只玩过1和3的忠诚FANS吧！请为我指明一条能购得BLEEMCAST的路吧！1、BLEEMCAST听说是分几个版本，每个版本支持100款PS游戏，是吗？2、用BLEEMCAST的时候可否用DC的记忆卡存PS游戏的进度？若不能，请问怎解决？3、使用模拟器会不会伤害主机光头？（广东 陆俊壕）

■ 没想到DC时期搞到SCE横眉冷对的模拟器居然还有读者在苦苦找寻……不过风林在这里要打击一下陆读者了，还是死心了吧。BC系列愚蠢的只能每套对应相应的PS游戏，例如最初发售的“GT2”版，就只能对应这一款游戏。这套碟当时在北京市场上叫价400以上，且只能对应正版的“GT2”游戏。在画面上消除了马赛克，并且颜色更加鲜艳，但是能够将模拟器和正版碟都拿下的读者恐怕屈指可数。而据说后来还出过针对其他几款PS游戏的BC模拟器（好像是合金装备），但就没有在北京见到过了。这东西出得一点都不实际，不知道厂商是怎么想的。大概是当时被SCE逼疯了吧！前段倒是有在网络上放出了破解版，支持全部的PS游戏，但是画质并没有提高，只是可以通过DC连上VGA在显示器上玩了。具体风林没有厂商，就不得而知了。

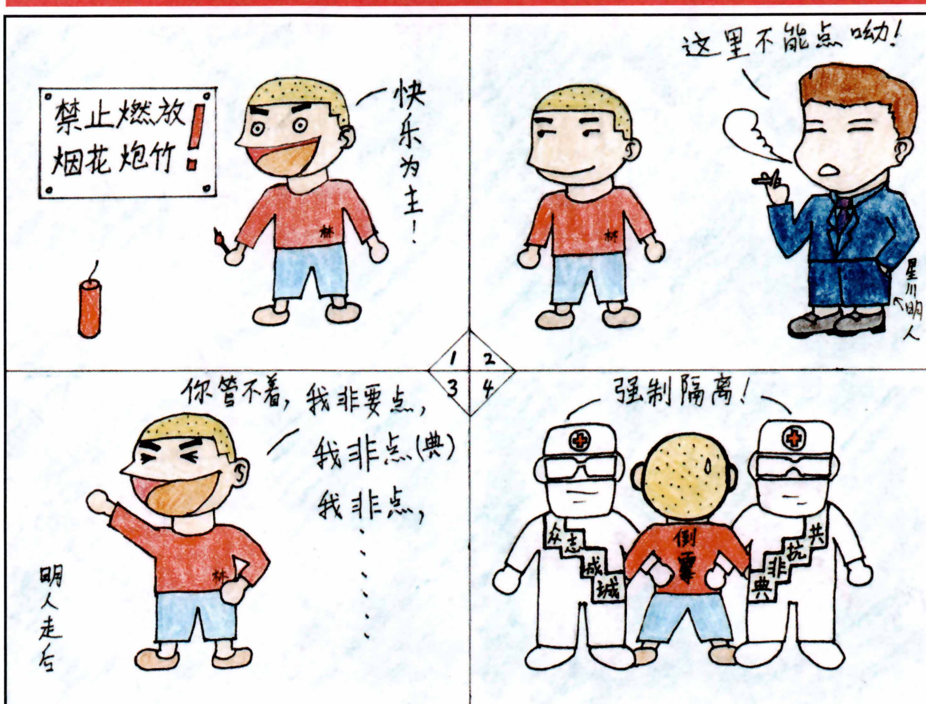
## 3 欧版机最烂？

前一阵勉强开口向家父表明心中对GBA SP的向往，碰巧遇上家父心情好，所以……（笑）。虽然这几日沉浸在SP的天堂中，但每次看到《电软》中介绍的PS2、XB、GC游戏，就会心如刀割。想到拥有PS2的朋友在家中狂乐的时候，我就会陷入沉思之中……（严肃）

庆幸的是家姐近几日从澳洲来电，我又向其表明对PS2的极度向往（脸红），经家姐之同意，想我的PS2会在10天后到手。但家姐说澳洲只有欧版机，所以想请教一下风林：1、欧版机是否是PS2所有版中最烂的一版？2、欧版机是否不可读日、美、亚三款的正版游戏？3、欧版机是否只可读日、美、亚三版的D版游戏？（西安 李健）

■ 先要说的是，欧版机器和其他版本一样，没有优劣之分。所不同的是针对的制式与用电是不同的。因此在“只能玩正版”的前提下，买任何版本都可以，只要李读者可以顺利的得来欧版游戏。但不可读其他版本的PS2游戏。至于是否可以使用D版，风林不能回答，害人害机的直读芯片我们还是早早甩掉的好。如果没有路子的话，就统统买50000型PS2吧！硬件品质非常好。

**我爸爸刚从深圳回来，他去了索尼的组装场，他说流水线上全是灰色的PS2，难到说是大陆版？还说那些技术人员正向温家宝展示PS2！/读者情报**



## 4 恶魔城3D不好玩？

**这是我第一次给“闯家”栏目写信，有几个问题想请教您。1、我是《黄金太阳》系列的拥护者，想请问继1、2代后《黄金太阳3》会在何时与我们玩家见面，风林你可有消息？2、本人拥有一台PS2，是游戏与动漫的爱者好，所以想请风林为我推荐几款PS2上的2D动漫风格的游戏作品，谢谢！3、我一直很喜欢《恶魔城》这一系列的游戏，但我对PS2上那将发售的最新作不是很满意，其画面由2D变为3D，而公布的画面看来人物的锯齿现象似乎较为严重，个人认为还是传统的2D画面更有魅力，不知您的看法如何？（上海 JNSTE·G）**

■1、记得当年还有传闻“黄金太阳”将登陆GC，结果至今也没有成为现实，颇令不少太阳迷伤心。这个系列在GBA游戏中虽然称不上RPG大作，但拥护者不少，每作的销量都有10万本以上的成绩，续作的开发是迟早的；2、家用游戏进入3D时代，2D游戏逐渐减少，而且很多游戏盲目追求效果将原本适合2D的游戏强行改为3D，得不偿失。如果不是非2D不可的话，在PS2找几款人气动漫且游戏制作精良的作品并不难。比如前段时间的“最终兵器彼女”；3、如前面的图片，风林有言在先，大家不必对本作期待太高，有CAPCOM的“鬼泣”在前，想来KONAMI想要超越实在太难。当然，厂商大概没把CAPCOM的作品当回事，但好比的玩家大概就要“多此一举”了。先不说“恶魔城”传统的神采在精美CG下飞逝无遗，就目前KONAMI在3D动作游戏上的表现来看，也实在不能乐观，而且也有N64两部作品的前车之鉴。个人对这类游戏的操作和爽快感还是很在意的。



## 5 打好基础最重要

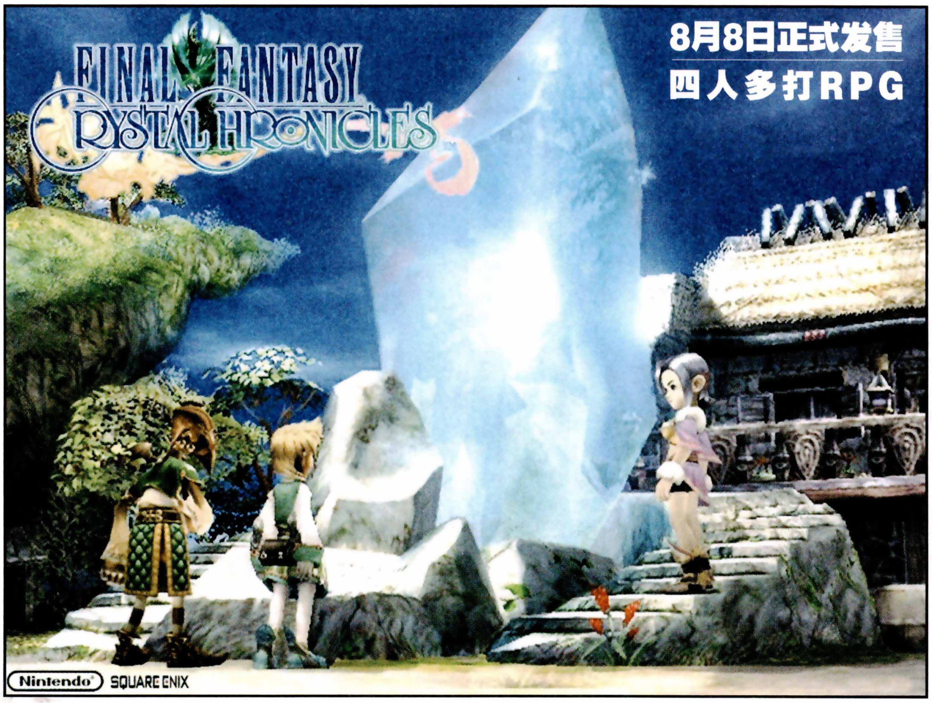
**你好！我是一名广东南宁市的小读者，听说你对电玩十分在行，所以特地来叫你帮我出出主意。1、我十分想买一台游戏机，你说照我现在这种年龄（13岁），你认为哪种游戏机比较适合我？2、如何辩别游戏机的真假？3、我们南宁市的电玩业好像不是很发达，那么你说我有可能买到真货主机吗？如果邮购，买哪里的最安全，水货少？如果有必要，我可以给你钱让你帮助我买，行吗？4、南宁游戏碟的市场，好像南宁很少有，那么如果我买主机回来应怎样买碟？5、如果买PS2的话买游戏碟（正版或D版）哪种更容易搞坏光头？听说玩D版要用改装过的主机？（广西 李文璐）**

■13岁的小读者，风林没道理食信不见，虽然你的问题在以前的杂志中也讨论过，不过鉴于比较有代表性，再回答一遍不至于惹人烦吧。1、现在的家用机并没有明确的年龄划分了，即便是像GC这样的“公认”的低龄向主机也会推出不少高素质的成人向游戏。比如CAPCOM全力炮制中的“杀手7”。主要还是看李



读者个人喜好吧，像如日中天的PS2，大概一般人很难找个不买的理由来……掌机就毫无疑问把钱掏给GBASP吧；2、这个问题很难回答，那么多主机，辨别的方法却不尽相同，各有重点。本刊也不只一次提过要点了，比较相同的是看硬件的内置时钟；3－4、像上千元的家用机，自己亲自去买总是可靠一些的。现在不少店家都非常诚实的向玩家指明真机还是假机，让玩家检查好一遍后再由玩家决定是否进行改机（在这里还要强调，不要再让直读芯片去毁纯洁的PS2了……）。而那些喜欢搞些小把戏赚取些蝇头小利的小门脸，还是少去为妙吧。问问周遭的朋友，一家店的口碑如何很重要。碟子的买法就不用说了，有卖机器的地方都有卖碟的……5、当然是D版容易将光头搞坏，会大幅缩短主机读碟寿命。

**PS2BB安装过程极其痛苦，幸亏游戏实在好玩。风林的网络游戏时代正式开始，近期会搞定GC宽带网络套件，GC网络功能绝对不能浪费!!**




个传说的《超级马里奥兄弟》，该作的游戏性在各个层面都引起了广泛的反响。而且，这款游戏魅力之大除了游戏FANS们以外，甚至还吸引了一般人和宣传媒体的注意，带来了FC的第一次兴盛，FC主机也再次断货。之后，在85年的年末发售了海外版FC“NES”（Nintendo Entertainment System）。除了因捆绑销售光线枪和机器人系统而成为话题外，与主机捆绑的《超级马里奥兄弟》也在美国刮起了一股旋风。

## `84年……发售19款游戏

● 2月18日，光线枪和《疯狂枪手》发售。光线枪和游戏各自分别出售。
● 6月21日，FAMILY BASIC和数据记录器发售。
● 7月28日，FC第一个第三方游戏《坚果&牛奶》由HUDSON发售。
● 9月7日，NAMCO的《小蜜蜂》加入FC。
● 11月8日，街机名作射击游戏《铁板阵》发售，作为第三方首次创下了百万（累计127万套）纪录。

● 社会的动向……江崎固力果社长绑架事件、NHK电视卫星开始投入运营、洛杉矶奥林匹克运动会开幕、使用新肖像画的日本银行钞票开始发行。

## `85年……发售68款游戏

● 2月21日，《FAMILY BASICV3》发售。
● 6月21日，《Hyper Olympic》（Hyper Shot捆绑）。
● 6月25日，《STAR FORCE》发售。
● 7月26日，可以操纵机器人的《BLOCKSET》发售。
● 9月13日，《超级马里奥兄弟》发售，并造成强烈的社会反响，最终缔造了累计618万套的惊人销量。
● 11月8日，《筋肉人 MUSCLETAG MATCH》发售。
● 12月6日，《SPELUNKER》发售。

● 社会的动向……怪人21面相食品公司恐吓事件、东北-上越新干线从上野始发、筑波万国博览会举办、日航波音客机坠毁、阪神队获胜。

### HUNDSON、NAMCO等第三方加入

大型电子游戏厂家第三方开始加入，尤其是拥有众多街机大作的NAMCO也决定加入FC。接下来，JALECO、TAITO、KONAMI等第三方也陆续发售了FC游戏，使得FC的游戏数量和类型都有了很大程度的充实，FC主机销量也随同大幅上升。




### 主机脱销和上货，甚至还有搭配出售!?

由于《超级马里奥兄弟》等大作，`84年～`85年的年末FC主机销量大幅上升，市场一直在一种脱销状态。每到主机的上货日都可以看见排队等候的长龙。而且，其中还有将主机与库存游戏“搭配销售”的违法行为出现。

## `86年～`89年 成熟期

### ～人气系列的起点陆续登场～

### `86年……120款游戏发售

- 2月21日，磁碟机开始发售，刻录服务同时开办。《塞尔达传说》发售。
- 5月27日，《勇者斗恶龙》发售。
- 6月3日，《超级马里奥兄弟2》发售。
- 7月1日，夏普推出的FC与磁碟一体化的Twin FC开始以32000日元的价格出售。
- 12月10日，《职业棒球Family Stadium》发售。

● 社会的动向……挑战者号发射、偶像歌手冈田有希子自杀、切尔诺贝利核电站发生泄漏事故、伊豆大岛的三原山爆发。

### `87年……186款游戏发售

- 1月4日《林克的冒险》发售
- 1月26日,《勇者斗恶龙Ⅱ恶灵的众神》发售
- 9月9日,京都新闻刊登了SFC将在`88年末发售的消息。
- 10月21日,3D液晶显示器的“3D系统”大受。之后,又发售了对应的8款游戏。
- 12月18日，《最终幻想》发售。

● 社会的动向……日本第一个艾滋病患者确诊、国铁变为民营化JR、纽约股票暴跌、大韩航空机恐怖爆炸案、电视游戏、出现第一个由于游戏发生癫痫病例。

### `88年……195款游戏发售

- 1月20日，任天堂以游戏侵权为由状告Tengen。
- 2月10日，《勇者斗恶龙Ⅲ》发售。请假购买游戏的中小学生中有238人受到学校的批评。
- 4月18日，Tengen就《テトリス》的著作权问题对任天堂和Nintendo・OF・America提起上诉。
- 5月25日，任天堂以同样的理由反上诉Tengen。
- 12月，NAMCO申请对任天堂FC权利保全的目的进行暂时处分。

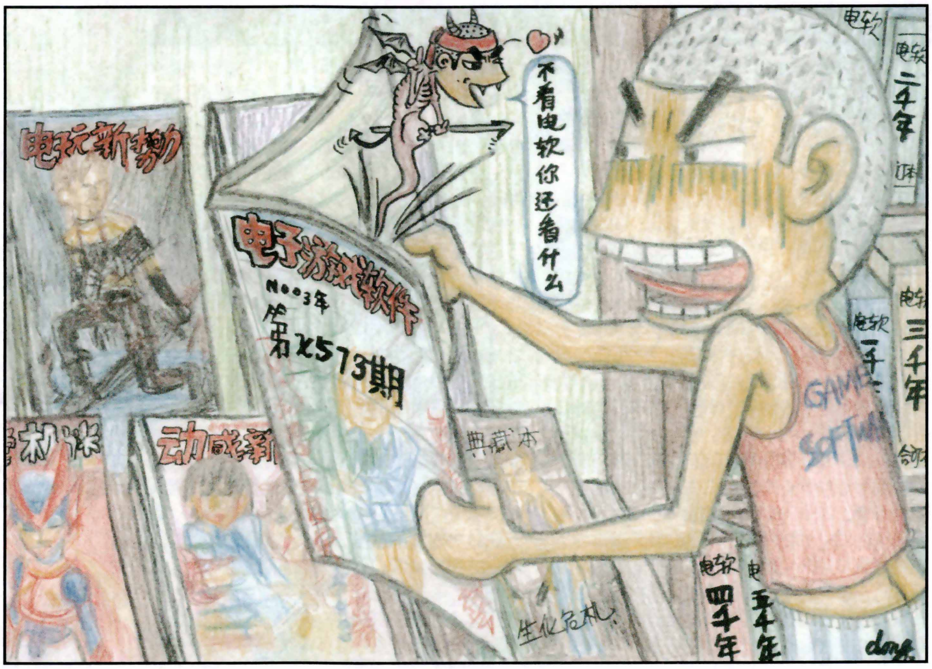
● 社会的动向……青函隧道开通、迷你四驱流行、东京DOME完成、藤子不二雄与安孙子素雄组合解散、若花田与贵花田进入相扑界。

### `89年……168款游戏发售

- 2月21日，夏普的FC TITLER以43000日元发售。
- 4月21日，GB以12500日元的价格发售。
- 10月16日，在家中查询余额等家庭银行业系统开始提供服务。

● 社会的动向……昭和天皇逝世日本年号改为“平成”、手冢治虫辞世、实行消费税、《一碗荞麦面》到处流行、坂本弁护士一家失踪事件。

`86年,任天堂的外部记忆装置磁碟系统投入市场,并很快以大容量等优势赢得了用户的喜爱。但是,由于ROM的价格大幅下跌等因素,逐渐被淘汰。即使是在这个时期,制造商们也没有错过时机提供了不少大作。《DQ》、《最终幻想》等不朽系列的第一部作品就是在这个时候诞生的。虽然SFC已经发表，但游戏业界的操纵权还是握在FC的手中。




## 6 心已不在……

我今年28岁,在1992年的时候接触了游戏,也经历了有10个年头。贵刊的创刊号我虽然没买到，但是从第三期（好像是的，是1994年那时候）就一直买。当时因为某些原因贵刊停止发表的时候（原因就不用说了，想必贵刊比我更清楚）我还难过了好一阵子。现在贵刊都已经100期了，也深深的祝福你们，但愿贵刊能天长地久。为在努力为广大的游戏迷辛勤工作的众编辑表示崇高的敬意（虚伪的话，只是客套而已，呵呵）。

贵刊从龙哥,阿KING,无类等人到现在的风林,宇部等换了一茬的人。风格也尽不相同,不过,不知是怀旧,还是我人老了,跟不上时代新潮流了,总觉得过去的好。当我看到现在的许多文章,看一遍就够了,有的只是流程。我不知道现在的编辑是不是把写攻略当成是工作。总之,我从各位写的文章里看不到一丝的感动(对游戏的感动),这使我想到了在当年,樱大战2的攻略,我看了一遍又一遍,即使我已通关了好几回。作者的严谨认真而不失幽默的风格给我留下了很深的印象。现在似乎再也没有这样的文章了。以前的文章都充满了对游戏的热爱。他们不仅把攻略当成任务,而是爱好。而且,本身他们也融入他们所写的游戏中去,写的攻略也包含了他们的感情!

我以前玩游戏时，一般都在12小时以上（呵呵，待业中）。而现在，有工作有钱了，但是我不再买游戏机了。家里有的DC也是朋友因为没时间玩游戏而贱卖给我的。PS2？XBOX?GC？对我来说还有什么意义呢？现在什么都是很现实，游戏做的很现实，靠华丽的CG就能好销，即使没有内涵！而有内涵的游戏厂商（不要怀疑,指的就是SEGA）,还在亏损中,（在这其中,我发现了一个矛盾,科技越来越发达,人的头脑越来越简单！）而与我们曾经一同度过许多美好时光的编辑们也不在了。懂得欣赏和能给人欣赏的都不在了，游戏还有什么意义？或许可以说SEGA还在作游戏啊！可是SEGA毕竟是商人，不会一直做亏本生意的，现在SEGA还能像以前的SEGA吗？也是渐渐的趋于形式化，表面化。毕竟华丽的外表更能取悦人心（这和无论男女都喜欢看漂亮和帅一样的性质，内心美是不会受人注意的!呵呵）。《电软》不也是同样的吗？2000以后的攻略中，有没有一篇让人看了爱不释手,一看再看的？虽然增加了彩页不动价格,但是现在的杂志和SEGA有什么区别？也在同样的注重外表而内涵～～我真的很想再看见以前能让人和作者一同感动的文章。

游戏机我不想再买了。希望SEGA盈利以后有所改变。不过，如果表面的形式能盈利的话，SEGA还会改变吧？（上海 黄乾滨）

■ 时代在改变，如今的一代人，包括玩家和我们这些编辑，与当初都已有大大的不同。读者也在改变，当年的很多读者如今都成家立业了，9年的时间，让彼此都变得更加熟悉，也更加陌生。杂志的变化，令一直与《电软》风雨同舟的老读者感到难以拾回当初的感觉:同样读者的更迭,也使杂志不得不强行改变自己,才能适应更多人的口味。杂志与读者，双方都没有错误。

杂志渐渐从原来的以字为主转变为以图为主，这个过程是必要的。正因为读者需要这方面的咨询,需要看到更多游戏的精彩。而一张清晰的游戏图片往往胜过千言万语。在不同的时代，我们需要适应不同人的需要。其实黄读者仔细想想,假如现在的《电软》依旧是黑白印刷,图片乌黑，你真的能看得进去吗?理想与现实差距是很大的。发展的规律谁也无法打破。

游戏厂商也是一样，SEGA现在的处境比谁都难，老总一拨儿换了一拨，到现在也没能做出点颜色来看看,吃软饭也不是那么容易的。SEGA确实改变了很多，同样，在SEGA改变的过程中，原来的SEGA迷也在改变，去适应新的游戏风格，或者去找寻其他的乐趣。SEGA之所以难以得到大众认可的原因是多方面的，但是最重要还是不能开发出真正能够迎合更多人口味的软件来。当然，这样成功的代价将是许多SEGA迷不愿看到的。但如果不能生存下去，那就什么都没有了……



## 7 制造梦想者的真诚告诫（文 / Blake.Seow）

基本上算是第一次给电软写信，小时候有写过，不过都没寄出去。曾经有寄画给SP过，不过后来石沉海底……（不过当时画技的确拙劣……）现在是1：29分，一般我如果在2点以前睡都算不太正常，虽然今天工作已做完，不过长期养成的习惯导致我总喜欢磨蹭到2点以后才能入睡…… 我不算资深电玩迷，事实上在我搞清楚什么是FC的时候，PS都已经快出来了……说到什么时候开始喜欢游戏，上小学的时候站在板凳上偷玩街霸被老妈拖回家打屁股应该也算数吧。不过那时候知道的游戏也就机厅里有的那几种而已。大概是初2才从同学那里知道电软，大概96或97年，然后开始自己买，一个月省6块4不算困难也不轻松，不过当时似乎上面很多东西都看不懂，哈哈！那时候是真的很喜欢游戏，就算把眼睛贴在黑白油印纸上死命看着那些模糊的游戏图片，对我来说也是一种享受。而在我第一次看到FF8的CG时，我告诉我自己，我要做这个东西，我要做这种能给人带来梦想的东西。与此同时开始讨厌学习（我不介意某些人以此当作反面教材），因为书本那些东西跟能给人带来梦想的游戏相比实在是太枯燥了。直到老妈的上司送了我一台电脑，我从此开始了向我的梦想努力。

从PS到DC到PS2，到PS2出来的时候，我已经高中辍学了。之后幸运地去了国外，凭多年积累的实力开始在一些小型游戏公司打工以赚学费与生活费。初入社会，又是在异国，吃了不少苦头，也被人骗了不少次。现在算起来，其实那时我并没赚回多少钱，不过手上却有一大堆要不回钱的欠条。惟一的成果就是某个不知名的游戏后面多了我的名字。那时又要上班又要上学，几乎有一年左右没有玩任何游戏，没有看过任何游戏杂志。当然，电软是买不到的。当时在公司每天总是因为不同的意见而跟同事争吵，抱怨程序员把我做好的动作搞得像溜冰，抱怨刚进来的属下什么也不会……使我几乎忘记了我是为什么要进入这行……制造梦想。后来我又在广大群众的反对下放弃了大学学业，加入一家美国公司。说到这里实在可笑，我目前最高的文凭居然是我的初中毕业证，不愧是9年义务教育……终于得到些空闲玩游戏，当头几天的热情过去后再拿起手柄却不知道该放入哪张碟子……看着那些以前那么想玩的游戏却毫无热情，MGS2我玩了15分钟就扔下再也没有动它，FFX2打完第一场战斗就已经失去兴趣……我以为XBOX会让我好过点，可后来才发现我宁愿躺在床上看漫画聊QQ都没有热情去认真玩一个游戏。制造梦想的人本身却不能享受梦想那真是件可悲的事情。我真的为这个问题想了很久，我很烦恼，后来才明白了原因。我失去了童心，一种无忧无虑没有浮躁的童心。当我玩游戏的时候我总是在估算着人物的多边形数量和观察着他的布线技巧……我无法静下心来投入进去，我无法把自己当成里面主角身临其境，因为我看到的都是一大堆该死的多边形。曾经有个程序员对我说过，当他玩自己的游戏时他总是不断的想到相应的代码，不断的试图用角色去撞那些该死的墙壁……现在我理解了，就像魔术师绝不会对自己的魔术表演兴奋整整一晚上，让他兴奋的是想出了一个新的魔术。后来我想通了，我的爱好已经从玩游戏转移到了做游戏……这也没什么不好，因为我仍然可以制造梦想。

以上基本上是些用处不大的废话，是本人最近突然想释放些牢骚……也算是给打算加入游戏业的游戏迷的心理准备。不过我想这可能只是个过渡期……或许我明天又突然想玩游戏了也说不定……不过事实上我认识的游戏制作人员都喜欢游戏，但他们都非常少玩……总之，把握在还有童心的时候多玩点游戏，不然以后会后悔的。




# `90年～`94年 末期

## ～ 一个时代的闭幕 ～

### `90年……170款游戏发售

- 2月11日，《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的人们》发售
- 4月20日，《火焰纹章》发售
- 4月27日，《最终幻想Ⅲ》发售
- 第三方虽然早已经开始在ROM卡带上发售游戏，但又加上了磁盘复写专用的Title。

● 社会的动向……滚石首次抵达日本、伊拉克攻击科威特、长崎云仙岳爆发、平成天皇即位大典、日本卫星广播（WOWOW）开始投入运作。

### `91年……155款游戏发售

- 11月21日，SFC以25000日元的售价开始发售。
- 12月20日，这一天有10个FC游戏同时发售。第二天21号又发售了5个游戏，两天累计共15个游戏，FC最后的加热由此可见。

● 社会的动向……J联盟开幕、海湾战争爆发、日本开设新都厅、东京23区内的电话号码升到4位、本田宗一郎去世、合并的德国首都定在柏林。

### `92年……97款游戏发售

- 12月,BarcodeReader和游戏软件的组合《Barcode World》和《龙珠Z》相继发售。

● 社会的动向……尾崎丰去世、贵花田和宫泽理绘发表结婚宣言、洛杉矶大暴动、伊丹十三遇袭、克林顿当选总统、日本自卫队参加柬埔寨PKO。

### `93年……52款游戏发售

- KONAMI的《恶魔城 DRACULA》等几款磁盘机游戏以ROM卡带发售。
- 3月末，游戏商店停止提供磁盘录写服务。
- 12月1日，具备AV输出新型号产品NEW FC以6800日元的价格上市。

● 社会的动向……曙太郎成为第64代横纲、横滨标志性建筑横滨塔完成、W杯日本代表惨剧、《勇者斗恶龙Ⅴ》发售。

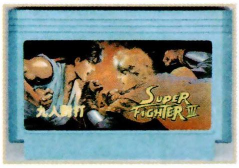
### `94年……7款游戏发售

- 2月19日，任天堂最后的FC新作《瓦里奥之森》发售。
- 6月24日，最后的FC游戏《高桥名人的冒险岛Ⅳ》发售。

● 社会的动向……洛杉矶大地震、艾尔多·塞纳在F1中突然死去、日本的第一个女性宇宙飞行员向井千秋飞向宇宙、金日成主席去世。

这个时期，用户们的注意力也随着市场的变迁逐渐转移到了SFC上。即使是在这种情况下，还是有不少精心制作水准很高的FC游戏登场。可是，这个时代毕竟已经过去了，`94年发售的《高桥名人冒险岛Ⅳ》成为了FC游戏的最后一款新作。`93年末,NEW FC并没有带来期待中的新作,从将游戏软件当作资产一样收藏的FANS们身上就能够看出玩家们遗憾的心情。可以说对于玩家而言，直到最后仍然在不懈的追随任天堂和它的游戏。尽管如此，今年的9月30日FC依然将停止生产。就这样结局真的使人很寂寞。但是，FC留在游戏业界的足迹和影响,还有带给我们的那些快乐的回忆，将永不褪色。



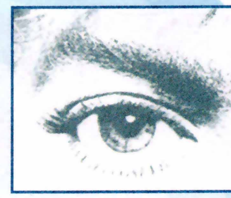




## 永难忘记的辉煌

# 大墙画廊

在制作本页的时候，风林正听着当年风行大江南北的《小芳》专辑，让人不知不觉回想起了当年的时光。至今仍然很佩服李春波在音乐方面的造诣，能够写出广为传唱的好歌就是强。

**电软画中画编辑/风林 本期 vol.85**





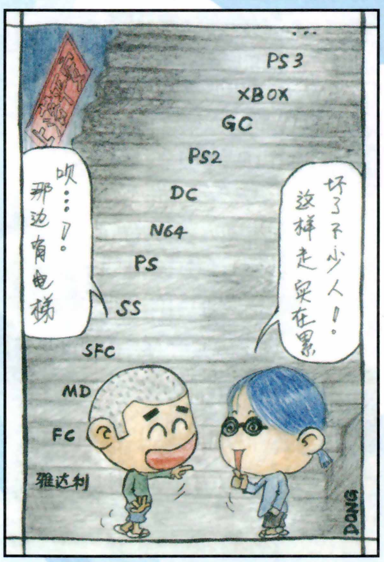

**【林克】 重庆 刘维**

像塞尔达这样的游戏，绝对是玩家发挥想象力的好题材。主人公形象可人，这也都得意于宫本茂天才的设计。前几天入手了SFC版的“三角力量”，虽然自己不一定会去玩它，但仅仅作为收藏，也是个人必需的。




**【不知火舞】 天津 宫春林**

曾几时舞姐姐也是人气鼎盛，现在却有些江河日下的感觉。大概是有了DOA姐妹吧？至少在身材上舞姐姐没优势了（笑）。




**【骨灰玩家】 广东 罗建东**

主机的更新换代确实是个让人头痛的问题，相信不少老玩家的手中都积压了不少旧机器。到了现在，这些已经退役的主机未必有多少价值再可榨取，但很多人更愿意将它们留在身边，算一份纪念吧。任由它们将自己本来已经狭小的居室面积点点强占。




**【闯关岁月】 海南 谭成**

简短的四格画出了谭读者的游戏生涯，大概很多人都是那么过来的吧……不过与当年不同的是，现在的孩子要幸福太多，得到一台游戏机并不一定要节衣缩食了。




**【最后一个】 广东 ME**




## 物语 ものがたり

在不远的将来，
迟早会来到的世纪末，
当僵尸介入生与死的轮回时，
神的进化就会停止，种族步入毁灭。

当人们忘记太阳的黑暗时代，
暗之一族“不死”的出现，
使得太阳之街“サン・ミゲル”化为死之街，
一切生命物种受到变成“僵尸”的黑暗诅咒，
由于暗黑物质“DARKMATTER”导致“吸血变异”，
连曾经号称最强的吸血鬼猎人也倒下了，
人们的希望彻底粉碎。

但是那一天，
在僵尸们徘徊的サン・ミゲル街上出现了一个少年，
他就是太阳枪的继承者，
拥有吸血鬼猎人血统的最后的希望，太阳少年“加戈”，
他向着充斥着不死族导致的世纪末现象，
各种地方和时代混杂的，
死亡都市“イストラカン”进发。

| GBA | 厂商：KONAMI | 发售日：2003.7.17 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：A·RPG | 价格：4980日元 | 其他：—— |

## 游戏的流程

- step1 进入场景，与敌人战斗
- step2 消灭BOSS，BOSS进入棺材
- step3 将BOSS所进入的棺材运到净化魔法阵处
- step4 在净化魔法阵利用太阳光将BOSS净化
- step5 前往下一个场景

## 游戏内藏的时钟将与游戏连动

在《我们的太阳》游戏中阳光是必要的，而程序中内藏的时钟将与真实时间进行连动，也就是根据现实时间的不同，在游戏中也会反应出“昼”、“夕”、“夜”之分。通常白天的敌人都比较弱，而且太阳枪的能量比较容易补充；接近傍晚的时候敌人开始变强，而太阳枪的能量补充变得很吃力；到了夜晚就是敌人最强的时候，因为没有了阳光，太阳枪能量的补充只能依靠迷宫中的太阳能电池，但是净化魔法阵是没可能发动的了。




## 这点需要注意!

如果太阳枪长时间暴露在一定数值以上的太阳光下，太阳枪会因为过热而无法使用，这个时候一定要躲去阴凉处，一段时间之后太阳枪才会恢复正常……个人认为小岛“森赛”也怕玩家在外边晒时间长了来个中暑、皮肤癌什么的，才弄了这么个东西强迫玩家去休息，不过他没想到只要用手遮住卡带就可以隔绝阳光照射了……




## 操作说明

- 方向键……主人公移动/决定太阳枪射击方向/按住R键可以观察周遭情况/贴墙壁时缓慢移动/项目选择
- START……游戏中进入菜单画面/确定选择的项目
- SELECT……在游戏中进行与道具、太阳枪、地图画面的切换
- B……太阳枪射击/部分装备按住可以使用スプレッド/加快信息速度/取消选择的项目
- A……补充太阳枪能量/打开宝箱/在贴墙壁时敲打墙壁/搬运棺材/与其他角色对话/确定选择的项目/继续下一条信息
- R……按住后按方向键可以观察周遭情况/切换菜单选项
- L……使用榴弹/切换菜单选项




## 注意

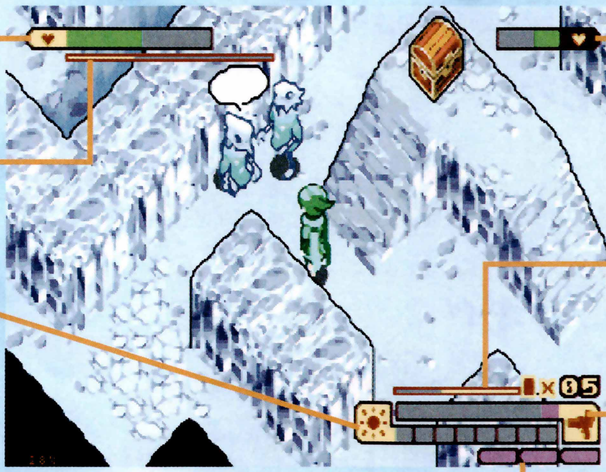
「我们的太阳」是对应太阳光的游戏，长时间暴露在强烈阳光下对身体会有一定影响，请依自身身体状况而定。在强烈太阳光下游戏时可以考虑涂抹适量防晒霜，并注意补充水分。

**生命值**
显示主角的生命力，归零后GAME OVER

**道具效果时间**
使用道具产生效果的有效时间

**太阳光照值**
显示太阳光照的强度，光照强的话太阳枪能量补充也会更快

**能量电池**
太阳枪追加的能量储存电池，装备后增加



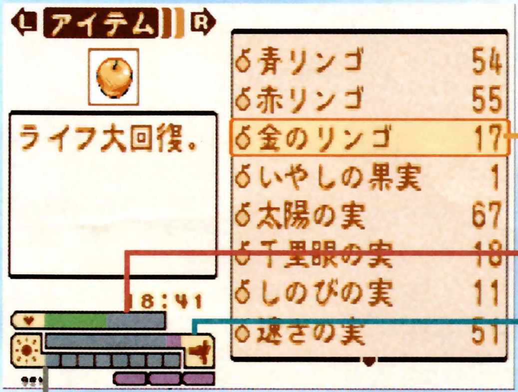
**暗黑物质**
敌人残存能量的显示，也就是敌人的生命值

**榴弹效果时间及残弹显示**
显示榴弹产生效果的剩余时间以及残弹数量

**太阳枪能量值**
显示太阳枪残存的能量，每次射击都会有所消费

## A 道具画面

使用或者确认在冒险途中取得的道具




道具名称以及所持数量

生命值

太阳枪能量值

太阳光照强度

各装备的种类

## B 太阳枪画面

在冒险途中取得太阳枪装备后进行确认或者装备变更




### 按下A键后出现选项

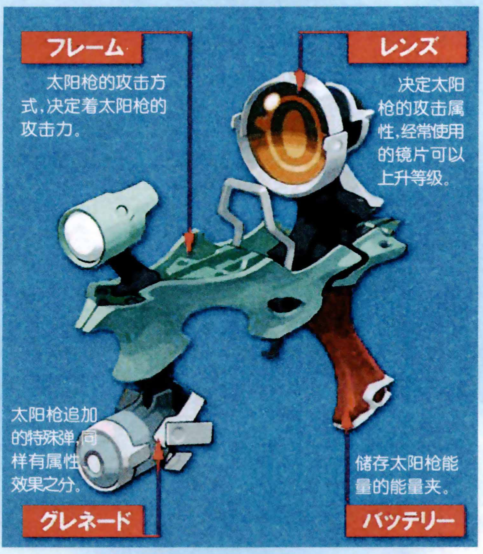
| | |
|---|---|
| つかう | 选择的道具使用 |
| すてる | 选择的道具舍弃 |
| ソート | 自动整理道具 |
| キャンセル | 关闭菜单 |

### 太阳枪装备的种类选择

方向键的上下左右分别对应着バッテリー(能量夹)、グレネード(榴弹)、レンズ(镜片)、フレーム(攻击系统)。按A键决定后按上下键进行选择，再按A键就可以决定装备。安装后的装备后会出现“E”的标志。

## 这就是太阳枪！

在《我们的太阳》中，太阳枪的各种属性是需要在迷宫中取得后装备才能产生效果的，不同的属性的装备也会对冒险产生不同的影响，大家尽量去收集吧！



**フレーム** 太阳枪的攻击方式，决定着太阳枪的攻击力。

**レンズ** 决定太阳枪的攻击属性，经常使用的镜片可以上升等级。

**グレネード** 太阳枪追加的特殊弹，同样有属性效果之分。

**バッテリー** 储存太阳枪能量的能量夹。




移动（方向键）

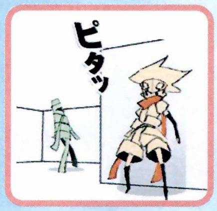
●根据个人习惯进行按键设定

在感觉输入斜方向很吃力的时候可以通过“オプション”中的操作设定进行选择，一共有[+上=上]、[+上=右上]、[+上=左上]3种设定。



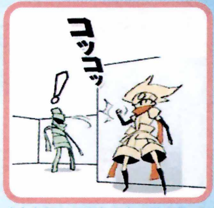

搬运棺材（按住A键）

在搬运棺材的时候要一直按住A键，当BOSS挣扎的时候可以松开A键避免受到伤害。




贴壁（方向键）

在游戏中贴壁这个技巧运用的实在是很多，可以观察敌人的情况，而且自己也处于相对安全的位置，还可以躲避敌人的视线或者绕到敌人背后，总之很好使就是了。贴壁的方法十分简单，只要向墙壁的方向按住就可以了，在贴壁的时候还可以按R键观察墙壁后敌人的动向。




敲墙（贴壁后按A键）

敲墙就是发出声音把敌人吸引过来，根据情况的不同使用的方法也不大相同，惟一相同的是敲墙吸引过来敌人后绝对不要在原地站着不动！




攻击[太阳射击](B键)

按B键就可以发射太阳能量弹，根据选择的太阳枪的攻击系统不同，攻击方式以及消耗的太阳能量也会有所不同。

攻击[太阳散射](按住B键)




按住B键就可以发射[太阳散射]。




攻击[榴弹](L键)

按L键就可以发射榴弹。大多榴弹的攻击力优于通常射击，根据特性的不同，使用的情况也有区别。另外，榴弹可以隔墙攻击，要善加利用。




状况查看(按住R键+方向键)

按住R键之后按方向键就可以令主人公查看周围的情况，包括敌人的确认、地形的确认等等。




推动(按住方向键)

按住方向键可以移动场景中的地形，例如木箱、冰块。




补充太阳能(A键)

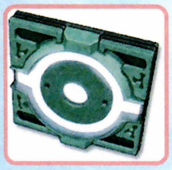
战斗区域外、房屋外内有天窗的地方就可以按住A键补充太阳枪的太阳能。



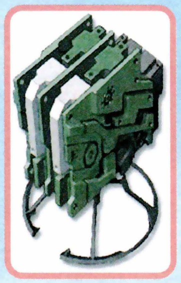

获取道具(A键)

接近宝箱后按A键就可以打开宝箱获取道具。取得的道具可以按SELECT键呼出道具画面使用或整理。

### 太阳面板



出现在战斗场景中的镶嵌在墙壁上的面板，对着它调查就可以得到各种相关的提示，通路的方向、机关的谜底之类的。在第一次发现的时候是强制调查的。



太阳蓄电池

出现在战斗场景的能够感知太阳光并自动储存的机械，储存的太阳光可以用来补充太阳枪的能量，在夜间也同样可以进行补给。蓄电池上方的数字就是太阳光的残量，补给的方法就是面对它按A键。

## 流程攻略

（文中难度以“ノーマル2”难度为准）

### [死の都]

—イストラカン—

这里就是死之都，混沌的旋涡[イストラカン]，暗之一族[イモータル]统治的暗之大地。但是现在……太阳升起了……

进入[死之都]后太阳使者“おてんこ”出现，先从右侧的道路前进。

### [雾の城]

—キリノシロ—

在雾之城外的平野，“おてんこ”召唤出了净化魔法阵，目的是要将“ヴァンパイア”所沉睡的棺木拉到这里进行净化。在进入城内的路上，



“おてんこ”会为主角讲解太阳枪的一些基本使用常识，具体的可以参照本篇攻略的系统部分。

在城内可以取得太阳枪攻击系统“ナイト”，装备后按住B键就可以使用“スプレッド”。在尽头房间终



于找到伯爵所沉睡的棺木，不用理会蝙蝠，直接将棺木拖走，在拖动中，伯爵会不时挣扎，要及时松手，以免受伤。将棺木拖到城外的净化魔法阵的中心后会出现两部[发电机]，利用“スプレッド”对其射击将它们的方向改变，之后到放出白色光辉的纹章上按A键开始净化，在净化中伯爵会以自己的能力对抗净化的太阳能量，一旦伯爵的能力占上风就要利用“スプレッド”对[发电机]射击补充太阳能，直到伯爵的黑暗物质完全烧却（屏幕右上侧）。

■ 任务胜利后得到“愚者のカード”

### [小さな洞窟]

—チイサナドウクツ—

●攻略重点：

——宝箱中可以取得太阳枪攻击系统“アクセル”。

——取得青色钥匙。

——进入尽头的房间后要将敌人全灭才能打开出路。

通过后“おてんこ”会打开另一个[歪曲魔法阵]，以后就可以利用[歪曲魔法阵]直接通行于迷宫之中。

### [死者の门]

—シシャノモン—

●攻略重点：

——取得三角钥匙。

尽头房间消灭ソード打开出路，它会放出匕首攻击，待匕首飞出时将其击回可以给予ソード更大的伤害。

■ 任务胜利后取得太阳枪属性镜片“スター”

之后的道路有两条，右侧的道路是通往[地底の灵墓]，左侧通往[古キ森]。

### [地底の灵墓]

—チテイノレイボー—

这里出现的敌人是“マミー”，伯爵的下等仆人，虽然它们的眼睛看不到，但是却对声音十分敏感，任何声音都会引起他们的注意，要贴着墙壁谨慎的移动，避免发出声音。

●攻略重点：

——蓝色的地板踩下后会掉出炸弹，要小心。

——宝箱中可以取得太阳枪攻击系统“ビートマニア”

——尽头的房间中利用炸弹陷阱将敌人全部烧死后打开出路。

### [古キ森]

—フルキモリ—

这里出现的敌人叫做[クレイゴーレム]，是利用古代魔术制造的没有灵魂的泥人偶。[クレイゴーレム]可以发现敌人后会将身体蜷缩成球状滚动着对敌人进行撞击，尽量不要与他进行正面冲突。

●攻略重点：

——宝箱中可以取得太阳枪攻击系统“スピア”

尽头的区域要将[クレイゴーレム]全部消灭才能打开通路，使用刚刚取得的太阳枪攻击类型“スピア”会有很好的效果。

之后的道路又是两条，不过右侧有伯爵的[暗之封印]，只有将伯爵打倒才能通过，所以先从左侧的道路前进吧。

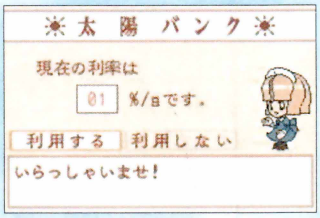
### [血锭の馆]

—チサビノヤカタ—

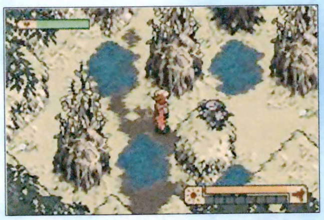
●攻略重点：

——进入后可以取得太阳枪属性镜片“ルナ”。城内的光线很差，要多运用查看视角。

——本关中开始出现类似《仓库番》的推箱子谜题。



——取得圆形钥匙。
——城内有些太阳能照明装置，用太阳枪射击即可启动。
有些闸门需要利用物体压在蓝色十字的地板上才可以打开，可以利用木箱、棺材或者将敌人吸引过去。



宝箱中可以取得太阳枪能量夹“ダブル”。通过庭园遇到的机关的密码是庭园中道路形状组成的数字，也就是要拉下可以构成该数字的开关就可以。
之后遇到的机关要按照从日记中看到的“7、9、10、1、3、5、8”的顺序踩下数字地板。
——拉下开关令电梯升起。
——尽头房间中拉下开关使本区域房间上升。
在尽头房间中与伯爵展开BOSS战。伯爵的攻击方式十分简单，开始将它投出的剑击回去就可以给他伤害,当他变成一群蝙蝠的时候可以利用太阳枪攻击系统“アクセル”攻击,土系的魔法随便就可以闪开。当其HP降至1/2后便会冲出抓住主角吸食血液，可以将他引到有光线的地方,秒杀绝不是问题。

战胜伯爵后救出了少女リタ，她告诉主角可以利用太阳之树的能量来种植果实，为了种植所必需的准备，



她便提前离去了。之后将伯爵的棺材拖到外面去净化。，注意，在净化的时候伯爵一样可以使用魔法攻击的，要小心。
随着伯爵的死去，先前挡住去路的[暗之封印]也消失了。通过后可以找到在枯竭了的太阳之树下的リタ，之后只要将两种道具埋在太阳之树的外露的根部就可以培育道具了。
继续前进会遇到一名黑衣少年“サバタ”。在之后的岔路中先沿左侧前进。

## [名も知れぬ岩]
—ナモシレヌトリデ—

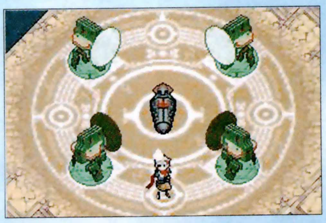
这个地区中开始大量出现叫做“ステップス”的敌人，它们躲避阳光潜伏在影子之中。通常的攻击对他们的效果很差，要有苦战的觉悟，可以利用它们的脚印来判断它们当时的状态以及行动方向。
●攻略重点：
——本区域中有地板会塌陷，之中一个可以落入。
——进入尽头的房间不被发现并将全部宝箱打开，之后取得三角钥匙。

## [死の岩壁]
—シノガンペキ—

●攻略重点：
——在尽头的区域干掉敌人打开通路，敌人的攻击方式很简单,建议使用“スプレッド”烧光斧头再慢慢炮制它。

## [永久冻土]
—エイキュウトウド—

●攻略重点：
——本场景中有很多冰面地形，一旦踩上就会按照一个方向滑过去，在蹬上前一定要确定移动方向。
——出现的刻有数字的石块就是数学题,只要将其完成就可以。
——在洞穴深处的房间内会再次遇到サバタ,并且可以召唤出净化魔法阵。
本场景的BOSS是冰狼,它的攻击方式比较单调,推动不断出现的冰块撞击它会有很好的效果。当风力增强



的时候不要乱跑,可以找个冰块躲避。
战斗胜利后将冰棺材拖到净化魔法阵中净化，但是冰狼会放出冰冻住冰窟顶上的空洞，之后要将冰棺材拖到外面永久冻土的入口处就可以再召唤出一个净化魔法阵。如果先前走的是[火吹山]路线可以用太阳枪的炎属性镜片将封住的冰融化就可以直接净化。
——净化完成后取得太阳枪属性镜片“フロスト”

## [朽ちた坑道]
—クチタコウドウ—

●攻略重点：
——在尽头的洞穴中将敌人全部消灭取得三角钥匙。地面上有蓝色十字的地板踩到后会从墙壁中喷出火焰，可以引敌人去踩那块地板，偶尔自己也踩两下。

## [苦闷の家]
—クモンノイエ—

在宝箱中可以取得太阳枪攻击系统“ボルテックス”。
在宝箱中取得三角钥匙。
用箱子压住有蓝色十字的地板打开铁门。






在宝箱中取得四角钥匙。
在尽头的房间中要不被发现将敌人全灭，之后出现通路。

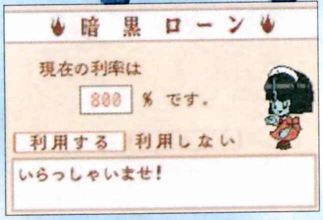
## [舍てられた武器库]
—ステラレタブキコ—

●攻略重点：
——将石头推下才可以继续前进。
——进入一个洞中的[暗黑ローン]后可以取得“暗黑カード”。
——宝箱中可以取得太阳枪攻击系统“フェンサー”。

## [试练の阶段]
—シレンノカイダン—

●攻略重点：
——进入尽头的房间后要不被发现将敌人全灭。

## [暴かれた墓地]
—アバカレタボチ—




墓穴内的宝箱中可以取得太阳枪攻击系统“ナイフ”。
深处的墓穴中要不被发现将敌人全灭，这里的敌人被打死后会爆炸，解决一只再炸死一只应该不成问题。

## [火吹山]
—ヒフキヤマ—

居住在洞穴中的有很多通称“モエボク”的炎属性丧尸。它们的攻击方式是放出火球攻击，冰属性的攻击对它们有特效。
●攻略重点：
——本关中地面有很多地方渗出熔岩，可以利用太阳枪属性镜片“フロスト”将其冷却。
——本关很多地方需要推箱子才能经过。
——在通过[大炎床]之后在外壁处打开开关使[大炎床]上升。
——从外侧最高处入口蹬上[大炎床]并从另一侧继续前进。
——再次遇到サバタ，之后打开一旁的开关使[大炎床]上升。
在各处外壁打开3个开关使废弃火山岩掉落在[大炎床]前。
——蹬上[大炎床]后再次遇到サバタ,之后铁巨人苏醒。
铁巨人的基本攻击方式有三种：一是震下落石攻击，只要注意地上的影子躲避就可以；二是拳头攻击，只要不靠近它就可以；三是将自己的身体蜷缩成球体滚动攻击，只要侧向移动就可以闪避，他这种形式的攻击通常会连续进行两次才会停止。对付他的方法也很简单，在它蜷缩成球体滚动攻击的时候将它诱到[大炎床]的边缘，等攻击停止便从它背后补上一枪将其击入熔岩中，反复几次即可。当它的HP降至1/2的时候会分离成3个并且不断进行滚动攻击，这个时候攻击它不会有什么效果，安心的躲避，





待其重新合体后再重复之前的步骤。

战斗结束后在［大炎床］内部的洞窟中还可以找到些道具，不要漏掉。

关闭使［大炎床］上升的开关（离［大炎床］最近的那个）并拖棺材原路返回进行净化。

——净化完成后取得太阳枪属性镜片“フレイム”。




虽然通往黑衣少年サバタ所说的［太阳都市］的封印解开了，但是通常的方法是无法到达的，还需要一种道具，而这种道具就在西北方的［迷いの森］中。

## ［瘴气の森］
ーショウキノモリー

●攻略重点：

——宝箱内取得太阳枪能量夹“トリプル”。

——尽头的区域内将敌人消灭后闸门打开。

## ［残された塔］
ーノコサレタトウー

●攻略重点：

——在宝箱中取得四角的钥匙。在尽头的房间中击倒敌人得到三角的钥匙。

——打开另一蓝色门并深入。

——在宝箱内取得太阳枪攻击系统“クルセイダ”

## ［迷いの森］
ーマヨイノモリー

●攻略重点：

——那个进入天空都市的道具“ひめぐり”就在这个森林中，按照北一次、东四次、北二次的顺序前进。

——在进入后おてんこ会按照影子的方向告诉主角北的方向，要注意看清。

如果影子向正上方，那么右上为北，右下为东，左下为南，左上为西，如果影子向下方，那么左下为北，左上为东右上为南，右下为西，以此类推。

——找到“ひめぐり”取得了［太阳都市］的运行情报。

——之后前往北方的［空仰ぐ广场］

## ［大地の伤迹］
ーダイチノキズアトー

●攻略重点：

——宝箱中取得太阳枪攻击系统“ダガー”

——在有四个蓝色十字地板的房间中将墙另一侧的丧尸吸引到它所在洞窟的兰色十字地板上打开铁门。

——尽头的铠甲是火属性，冰属性镜片对其有较佳效果，战斗胜利后得到三角钥匙。

——布满蓝色十字地板的房间中要将地板全部踩成红色铁门才会打开。

## ［忘れられた墓］
ーワスレラレタハカー

●攻略重点：

——宝箱中取得太阳枪攻击系统“ソードマン”



——洞穴中有一只冰属性铠甲，不打也能通过，不过判定会不高。

## ［冰の溪谷］
ーコオリノケイコクー

●攻略重点：

——宝箱中取得太阳枪攻击系统“トルネード”

——灵活地运用炎系镜片能够融化冰块的能力。

——尽头房间中全灭敌人后取得四角钥匙。

## ［奈落］
ーナラクー

●攻略重点：

——在本场景中移动时要小心很多地方是可以摔下去的。

——宝箱内取得三角钥匙。

——宝箱内取得四角钥匙。

——尽头房间内击败敌人后铁门打开。

——宝箱内取得太阳枪攻击系统“ジャベリン”。

## ［太阳都市］
ータイヨウトシー

●攻略重点：

——进入［太阳都市］后会有强风吹起，并且会不断改变风向，一旦被从城上吹下去就会GAME OVER。只要使用道具“ふしきなキノコ”将身体变小就可以不受风的影响。

——使用道具“ふしきなキノコ”将身体变小进入通风口前进。

——打开开关降下电梯。

——在广场会再次遇到サバタ并与之战斗……不过只要站在原地等时间结束就可以了。

——消灭广场东侧一区域内的敌人后——在宝箱内取得太阳枪属性镜片“アース”。之后向东前进。

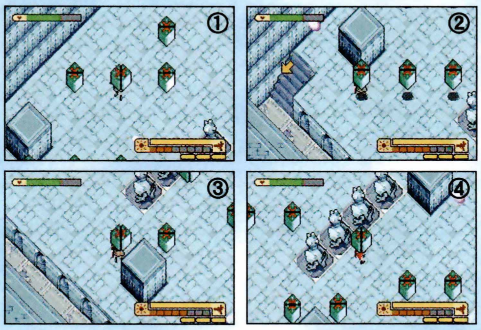
——有石化鸡房间中没有裂纹的地板基本上都是陷阱，停留的时候要踩在那些有裂纹的地板上。

——宝箱中取得太阳枪能量夹“クォード”。

——乘电梯蹬上50层。

——遇到有四个石像的房间后将左下侧挡住光线的两个石块推下。

——左上侧的房门中旋转石块（见图1至图4）并击碎一块（见图5）。



——在右下的区域中将敌人消灭后旋转所有石块并击碎右侧中间的一块。

——在右上的区域中旋转区域内四角的方块，击碎右侧中间及左下侧的石块。

——乘坐高速升降机蹬上塔顶层。




对付カーミラ的方法很简单，只要将旋转石块将她放出的电球反回去就可以，如果击中她的头部或者尾部可以造成更大的伤害。当其头部或尾部被击中后将会退到暗处，此时她有两种攻击方式，一是利用尾巴进行两次直线攻击，二是召唤出石化鸡。如果一段时间内未击中她的头部或尾部他便会放出石化光线破坏所有石块，之后重复退回暗处的攻击。需要注意的是当其HP降至1/2后在放电球的同时也有可能会使用尾巴攻击，并且这时的尾巴攻击会改变全部石块的方向，要多加小心。

——战斗胜利后将她的棺材拖回先前与サバタ决斗的广场进行的魔法阵进行净化。

——当其暗黑物质降至1/2后会缩回棺材内，这时要降低光度（用手盖住卡就可以），当棺材上出现“？”时立刻补充阳光继续净化。

## ［降魔の城］
ーコウマノシロー



●攻略重点：

——本场景中有很多需要反弹光线弹的机关。

——宝箱中取得太阳枪攻击系统“グラディウス”。

——出现4个机关的时候在很短时间内全部击亮就可以得到生命的果实。

——顶层破截机关后取得三角钥匙。

——在宝箱内取得四角钥匙。

## ［水魔の栈］
ーマイスノオリー

●攻略重点：

——可以落下GAME OVER的场景中可以发现阳光道路。

——宝箱中取得太阳枪攻击系统“ソードマスター”。

——尽头区域中全灭敌人后铁门打开。

## [暗の栖家]

—ヤミノスミカ—

●攻略重点:

——宝箱内取得三角的钥匙。

——宝箱内取得四角的钥匙。

——在尽头房间内击倒BOSS后打开铁门。

——BOSS身后的房间中使用“千里眼の实”可以发现隐藏宝箱。




## [火龙の狩场]

—カリュウノカリバ—

●攻略重点:

——利用榴弹消灭踩住十字地板的丧尸后打开铁门。

——在宝箱中取得太阳枪攻击系统“ジャグラー”。

——宝箱中取得三角的钥匙。

——从本地图中央区域的魔法阵前往[暗黑城]。

## [暗黑城]

—アンコクジョウ—

●攻略重点:

——入口处宝箱中取得太阳枪属性镜片“クラウド”

——蹬上2层后有四个出口,分别是大地の塔、风の塔、水の塔、火の塔,每个塔中都有先前对付的一个BOSS把守,不过挑战的顺序是任意的。



### 大地の塔

●攻略重点:

——在宝箱中取得圆形的钥匙。

——进入电梯房间启动电梯,两个开关都关闭时电梯位于2层,一个打开一个关闭时电梯位于3层,两个全部打开的时候电梯才在4层。

——四层东北侧的房间中发现开关,拉动相应的数字就可以开启中央房间的通路,拉下“3”从中央房间通过后可以取得道具,拉下“6”从中央房间通过后与敌人战斗,胜利后取得道具,最后拉下“9”继续前进。

在7层东侧的布满数字的房间中输入现在的时间开启铁门。例如14:06就是1406。

——在8层补充阳光后进入北侧的房间与伯爵战斗。这次战斗的房间中无法补充阳光,只有老老实实的弹伯爵的剑了。

### 风の塔



●攻略重点:

——初期的路线很简单,但是要小心掉下去。

——到达4层后铁门会关闭,要将机关截开才可以继续前进。

——旋转图6中的石块并击碎图7中的石块,之后就要观察好角度,引诱石化鸡攻击了,只要令石化鸡的石化光线反弹击中5个石像铁门就会打开了。

——进入铁门打开电梯开关蹬上5层。

——在6层射击石块将太阳弹反弹至机关上打开铁门。

——在7层的房间中解开算术题机关打开通路,这道题要倒过来看,也就是把GBA倒过来拿。

——射击机关打开铁门。

——7层东侧的房间中转动石块,之后诱骗石化鸡攻击,将石化光线反弹到石像上。

——尽头房间中与カーミラ进行战斗,她的攻击方式和弱点都没有什么太大的变化,还是按照前一次方法就可以了。

### 水の塔

●攻略重点:

——[水の塔]有些场景需要将冰块融化才可以通过。

——前往5层打开控制4层铁门的开关。

——从冰上滑过蹬上5层,从另一侧下4层并将敌人吸引过去踩机关。

——6层西侧的一房间中推冰块,如果实在想不出来就调查墙上的机关,一个是提示,一个是直接将冰块码好。

——进入尽头的区域后与冰狼战斗,这次的它是完全隐身的,使用[千里眼の实]来寻找它,战斗的方法还是与以前一样。

### 火の塔

●攻略重点:

——拉动1层的机关使熔岩上升。

——蹬上2层后从另一侧返回1层并将石块推下,之后关闭开关再返回2层从另一侧回1层。

——站在2层西南侧的区域中有裂纹的地面上射击机关使地面上升。

——拉下2层东北侧房间内的开关。

——蹬上6层后再次遇到强风,还是使用“ふしきなキノコ”是身体变小。

——BOSS战的方法与以前相同。

到此,全部的4个封印被解开,蹬上3楼。

——从4层西侧楼梯蹬上5层并在宝箱中取得太阳枪能量夹“クイント”。

——从4层另一侧楼梯蹬上5层并全灭敌人。建议使用属性镜片“ソル”配合攻击系统“ソードマスター”。

——在7层的房间中顺序踩下“5”、“3”两个数字打开铁门。在9层的房间中顺序踩下“2”、“5”、“4”三个数字打开铁门。

——在11层的通路都是太阳道路,必须要有阳光才能够通过。

蹬上12层后要与サバタ战斗,他的实力实在是强的恐怖,速度也快的夸张,千万不要与其正面冲突,还是迂回到他背后攻击比较安全,由于他受到攻击后就会立刻反击,所以这一击一定要使用攻击力最高的攻击,建议使用属性镜片“ソル”配合攻击系统“ジャヘリン”。但他的HP变红后会召唤出黑暗使战场上的能见度降至极点,使用太阳枪榴弹武器的“ライジングサン”,至少可以使光线正常一段时间。余下的就是要看各位的战斗技巧了。

——打倒サバタ后继续向塔顶前进。

最后的总BOSS实在是很不禁打,开始的时候她会放出很多小黑球围住おてんこ,这时候要将所有的黑球清理干净,而总BOSS的攻击只要闪避就可以了,等待おてんこ完成召唤。召唤完成后立刻到四个球的中央按住“B”键积攒阳光,待面前的箭头变为白色并且正对总BOSS的时候就可以发射了。之后BOSS会变身,不过



也没有什么难度,先用太阳枪将她的四个手做掉,之后重复变身前的步骤就可以了。

■胜利后取得太阳枪镜片“ダーク”以及“ダークの纹章”。

## 关于[苍空之塔]的攻略

本游戏的隐藏地点[苍空之塔]单机是无法完成的,第一次进入[苍空之塔]后主人公会随机获得一枚纹章,利用这枚纹章可以打开塔中相应的门,不过要想完成[苍空之塔]必须要通过连线与其他玩家的纹章产生共鸣来取得其他纹章,集齐四枚纹章后才可以蹬上[苍空之塔]的顶层,并挑战白银骑士……说起来真是恨的咬牙,偌大的编辑部中竟然只有明人一个在打《我们的太阳》,又找不到人连线……咯吱咯吱(根的咬牙)。



# 道具一览

## 太阳果实种植列表

| 使用果实 | 使用果实 | 结果果实 |
|---|---|---|
| 青苹果 | 青苹果 | 青苹果 |
| 青苹果 | 红苹果 | 金苹果 |
| 青苹果 | 金苹果 | 奇异之果 |
| 青苹果 | 奇异之果 | 红苹果 |
| 青苹果 | 太阳之果 | 金苹果 |
| 青苹果 | 千里眼之果 | 红罗卜 |
| 青苹果 | 青柠檬 | 红蘑菇 |
| 青苹果 | 黄柠檬 | 太阳之果 |
| 青苹果 | 香蕉 | 红苹果 |
| 青苹果 | 危险的香蕉 | 黄罗卜 |
| 青苹果 | 红蘑菇 | 青蘑菇 |
| 青苹果 | 青蘑菇 | 红苹果 |
| 青苹果 | 红青椒 | 红苹果 |
| 青苹果 | 蓝青椒 | 红苹果 |
| 青苹果 | 绿青椒 | 奇异之果 |
| 青苹果 | 金青椒 | 葫芦 |
| 青苹果 | 葫芦 | 红苹果 |
| 青苹果 | 太阳树之叶 | 红苹果 |
| 青苹果 | 南瓜 | 奇异之果 |
| 青苹果 | 复活之果 | 奇异之果 |
| 红苹果 | 青苹果 | 金苹果 |
| 红苹果 | 红苹果 | 红苹果 |
| 红苹果 | 金苹果 | 复活之果 |
| 红苹果 | 奇异之果 | 复活之果 |
| 红苹果 | 太阳之果 | 奇异之果 |
| 红苹果 | 千里眼之果 | 红罗卜 |
| 红苹果 | 青柠檬 | 青苹果 |
| 红苹果 | 黄柠檬 | 太阳之果 |
| 红苹果 | 香蕉 | 奇异之果 |
| 红苹果 | 危险的香蕉 | 金青椒 |
| 红苹果 | 红蘑菇 | 红青椒 |
| 红苹果 | 蓝蘑菇 | 红蘑菇 |
| 红苹果 | 红青椒 | 黄柠檬 |
| 红苹果 | 蓝青椒 | 绿柠檬 |
| 红苹果 | 绿青椒 | 奇异之果 |
| 红苹果 | 金青椒 | 绿青椒 |
| 红苹果 | 葫芦 | 太阳之果 |
| 红苹果 | 太阳树之叶 | 千里眼之果 |
| 红苹果 | 南瓜 | 青苹果 |
| 红苹果 | 复活之果 | 太阳树之叶 |
| 金苹果 | 青苹果 | 奇异之果 |
| 金苹果 | 红苹果 | 复活之果 |
| 金苹果 | 金苹果 | 金苹果 |
| 金苹果 | 奇异之果 | 绿青椒 |
| 金苹果 | 太阳之果 | 复活之果 |
| 金苹果 | 千里眼之果 | 红罗卜 |
| 金苹果 | 青柠檬 | 绿青椒 |
| 金苹果 | 黄柠檬 | 红蘑菇 |
| 金苹果 | 香蕉 | 奇异之果 |
| 金苹果 | 危险的香蕉 | 复活之果 |
| 金苹果 | 红蘑菇 | 绿青椒 |
| 金苹果 | 蓝蘑菇 | 红蘑菇 |
| 金苹果 | 红青椒 | 奇异之果 |
| 金苹果 | 蓝青椒 | 蓝蘑菇 |
| 金苹果 | 绿青椒 | 复活之果 |
| 金苹果 | 黄青椒 | 绿青椒 |
| 金苹果 | 葫芦 | 太阳树之叶 |
| 金苹果 | 太阳树之叶 | 香蕉 |
| 金苹果 | 南瓜 | 香蕉 |

| 使用果实 | 使用果实 | 结果果实 |
|---|---|---|
| 金苹果 | 复活之果 | 奇异之果 |
| 奇异之果 | 青苹果 | 红苹果 |
| 奇异之果 | 红苹果 | 复活之果 |
| 奇异之果 | 金苹果 | 绿青椒 |
| 奇异之果 | 奇异之果 | 奇异之果 |
| 奇异之果 | 太阳之果 | 香蕉 |
| 奇异之果 | 千里眼之果 | 南瓜 |
| 奇异之果 | 青柠檬 | 绿青椒 |
| 奇异之果 | 黄柠檬 | 葫芦 |
| 奇异之果 | 香蕉 | 绿青椒 |
| 奇异之果 | 危险的香蕉 | 南瓜 |
| 奇异之果 | 红蘑菇 | 太阳之果 |
| 奇异之果 | 蓝蘑菇 | 红蘑菇 |
| 奇异之果 | 红青椒 | 复活之果 |
| 奇异之果 | 蓝青椒 | 蓝蘑菇 |
| 奇异之果 | 绿青椒 | 太阳之果 |
| 奇异之果 | 黄青椒 | 绿青椒 |
| 奇异之果 | 葫芦 | 黄柠檬 |
| 奇异之果 | 太阳树之叶 | 太阳之果 |
| 奇异之果 | 南瓜 | 红罗卜 |
| 奇异之果 | 复活之果 | 南瓜 |
| 太阳之果 | 青苹果 | 金苹果 |
| 太阳之果 | 红苹果 | 奇异之果 |
| 太阳之果 | 金苹果 | 复活之果 |
| 太阳之果 | 奇异之果 | 香蕉 |
| 太阳之果 | 太阳之果 | 太阳之果 |
| 太阳之果 | 千里眼之果 | 红青椒 |
| 太阳之果 | 青柠檬 | 黄柠檬 |
| 太阳之果 | 黄柠檬 | 香蕉 |
| 太阳之果 | 香蕉 | 红蘑菇 |
| 太阳之果 | 危险的香蕉 | 香蕉 |
| 太阳之果 | 红蘑菇 | 太阳树之叶 |
| 太阳之果 | 蓝蘑菇 | 红蘑菇 |
| 太阳之果 | 红青椒 | 黄柠檬 |
| 太阳之果 | 蓝青椒 | 红青椒 |
| 太阳之果 | 绿青椒 | 危险的香蕉 |
| 太阳之果 | 黄青椒 | 绿青椒 |
| 太阳之果 | 葫芦 | 太阳树之叶 |
| 太阳之果 | 太阳树之叶 | 奇异之果 |
| 太阳之果 | 南瓜 | 黄柠檬 |
| 太阳之果 | 复活之果 | 绿青椒 |
| 千里眼之果 | 青苹果 | 红罗卜 |
| 千里眼之果 | 红苹果 | 红罗卜 |
| 千里眼之果 | 金苹果 | 红罗卜 |
| 千里眼之果 | 奇异之果 | 南瓜 |
| 千里眼之果 | 太阳之果 | 红青椒 |
| 千里眼之果 | 千里眼之果 | 千里眼之果 |
| 千里眼之果 | 青柠檬 | 葫芦 |
| 千里眼之果 | 黄柠檬 | 香蕉 |
| 千里眼之果 | 香蕉 | 太阳之果 |
| 千里眼之果 | 危险的香蕉 | 太阳树之叶 |
| 千里眼之果 | 红蘑菇 | 红苹果 |
| 千里眼之果 | 蓝蘑菇 | 奇异之果 |
| 千里眼之果 | 红青椒 | 蓝青椒 |
| 千里眼之果 | 蓝青椒 | 青苹果 |
| 千里眼之果 | 绿青椒 | 黄青椒 |
| 千里眼之果 | 黄青椒 | 葫芦 |
| 千里眼之果 | 葫芦 | 黄柠檬 |
| 千里眼之果 | 太阳树之叶 | 葫芦 |
| 千里眼之果 | 南瓜 | 危险的香蕉 |
| 千里眼之果 | 复活之果 | 葫芦 |
| 青柠檬 | 青苹果 | 红蘑菇 |
| 青柠檬 | 红苹果 | 青苹果 |
| 青柠檬 | 奇异之果 | 绿青椒 |

| 使用果实 | 使用果实 | 结果果实 |
|---|---|---|
| 青柠檬 | 金苹果 | 绿青椒 |
| 青柠檬 | 太阳之果 | 黄柠檬 |
| 青柠檬 | 千里眼之果 | 葫芦 |
| 青柠檬 | 青柠檬 | 青柠檬 |
| 青柠檬 | 黄柠檬 | 太阳之果 |
| 青柠檬 | 香蕉 | 黄罗卜 |
| 青柠檬 | 危险的香蕉 | 红罗卜 |
| 青柠檬 | 红蘑菇 | 红罗卜 |
| 青柠檬 | 蓝蘑菇 | 红青椒 |
| 青柠檬 | 红青椒 | 黄柠檬 |
| 青柠檬 | 蓝青椒 | 蓝蘑菇 |
| 青柠檬 | 绿青椒 | 黄青椒 |
| 青柠檬 | 黄青椒 | 香蕉 |
| 青柠檬 | 葫芦 | 红罗卜 |
| 青柠檬 | 太阳树之叶 | 蓝青椒 |
| 青柠檬 | 南瓜 | 太阳之果 |
| 青柠檬 | 复活之果 | 绿青椒 |
| 黄柠檬 | 青苹果 | 太阳之果 |
| 黄柠檬 | 红苹果 | 太阳之果 |
| 黄柠檬 | 金苹果 | 红蘑菇 |
| 黄柠檬 | 奇异之果 | 葫芦 |
| 黄柠檬 | 太阳之果 | 香蕉 |
| 黄柠檬 | 千里眼之果 | 香蕉 |
| 黄柠檬 | 青柠檬 | 太阳之果 |
| 黄柠檬 | 黄柠檬 | 黄柠檬 |
| 黄柠檬 | 香蕉 | 青柠檬 |
| 黄柠檬 | 危险的香蕉 | 青柠檬 |
| 黄柠檬 | 红蘑菇 | 青柠檬 |
| 黄柠檬 | 蓝蘑菇 | 青柠檬 |
| 黄柠檬 | 红青椒 | 葫芦 |
| 黄柠檬 | 蓝青椒 | 黄青椒 |
| 黄柠檬 | 绿青椒 | 太阳之果 |
| 黄柠檬 | 黄青椒 | 青柠檬 |
| 黄柠檬 | 葫芦 | 香蕉 |
| 黄柠檬 | 太阳树之叶 | 葫芦 |
| 黄柠檬 | 南瓜 | 金苹果 |
| 黄柠檬 | 复活之果 | 奇异之果 |
| 香蕉 | 青苹果 | 红苹果 |
| 香蕉 | 红苹果 | 奇异之果 |
| 香蕉 | 金苹果 | 奇异之果 |
| 香蕉 | 奇异之果 | 绿青椒 |
| 香蕉 | 太阳之果 | 红蘑菇 |
| 香蕉 | 千里眼之果 | 太阳之果 |
| 香蕉 | 青柠檬 | 黄罗卜 |
| 香蕉 | 黄柠檬 | 青柠檬 |
| 香蕉 | 香蕉 | 香蕉 |
| 香蕉 | 危险的香蕉 | 太阳之果 |
| 香蕉 | 红蘑菇 | 蓝蘑菇 |
| 香蕉 | 蓝蘑菇 | 金苹果 |
| 香蕉 | 红青椒 | 太阳之果 |
| 香蕉 | 蓝青椒 | 红青椒 |
| 香蕉 | 绿青椒 | 奇异之果 |
| 香蕉 | 黄青椒 | 复活之果 |
| 香蕉 | 葫芦 | 南瓜 |
| 香蕉 | 太阳树之叶 | 黄罗卜 |
| 香蕉 | 南瓜 | 红罗卜 |
| 香蕉 | 复活之果 | 黄柠檬 |
| 危险的香蕉 | 青苹果 | 黄罗卜 |
| 危险的香蕉 | 红苹果 | 黄青椒 |
| 危险的香蕉 | 金苹果 | 复活之果 |
| 危险的香蕉 | 奇异之果 | 南瓜 |
| 危险的香蕉 | 太阳之果 | 香蕉 |
| 危险的香蕉 | 千里眼之果 | 太阳树之叶 |
| 危险的香蕉 | 青柠檬 | 红罗卜 |

| 使用果实 | 使用果实 | 结果果实 |
|---|---|---|
| 危险的香蕉 | 黄柠檬 | 青柠檬 |
| 危险的香蕉 | 香蕉 | 太阳之果 |
| 危险的香蕉 | 危险的香蕉 | 危险的香蕉 |
| 危险的香蕉 | 红蘑菇 | 红罗卜 |
| 危险的香蕉 | 蓝蘑菇 | 红青椒 |
| 危险的香蕉 | 红青椒 | 蓝青椒 |
| 危险的香蕉 | 蓝青椒 | 青柠檬 |
| 危险的香蕉 | 绿青椒 | 红罗卜 |
| 危险的香蕉 | 黄青椒 | 黄罗卜 |
| 危险的香蕉 | 葫芦 | 黄罗卜 |
| 危险的香蕉 | 太阳树之叶 | 青柠檬 |
| 危险的香蕉 | 南瓜 | 绿青椒 |
| 危险的香蕉 | 复活之果 | 香蕉 |
| 红蘑菇 | 青苹果 | 蓝蘑菇 |
| 红蘑菇 | 红苹果 | 红青椒 |
| 红蘑菇 | 金苹果 | 绿青椒 |
| 红蘑菇 | 奇异之果 | 太阳之果 |
| 红蘑菇 | 太阳之果 | 太阳树之叶 |
| 红蘑菇 | 千里眼之果 | 红苹果 |
| 红蘑菇 | 青柠檬 | 红罗卜 |
| 红蘑菇 | 黄柠檬 | 青柠檬 |
| 红蘑菇 | 香蕉 | 蓝蘑菇 |
| 红蘑菇 | 危险的香蕉 | 红罗卜 |
| 红蘑菇 | 红蘑菇 | 红蘑菇 |
| 红蘑菇 | 蓝蘑菇 | 南瓜 |
| 红蘑菇 | 红青椒 | 红苹果 |
| 红蘑菇 | 蓝青椒 | 青苹果 |
| 红蘑菇 | 绿青椒 | 蓝蘑菇 |
| 红蘑菇 | 黄青椒 | 千里眼之果 |
| 红蘑菇 | 葫芦 | 金苹果 |
| 红蘑菇 | 太阳树之叶 | 香蕉 |
| 红蘑菇 | 南瓜 | 蓝蘑菇 |
| 红蘑菇 | 复活之果 | 太阳之果 |
| 蓝蘑菇 | 青苹果 | 红苹果 |
| 蓝蘑菇 | 红苹果 | 红蘑菇 |
| 蓝蘑菇 | 金苹果 | 红蘑菇 |
| 蓝蘑菇 | 奇异之果 | 红蘑菇 |
| 蓝蘑菇 | 太阳之果 | 红蘑菇 |
| 蓝蘑菇 | 千里眼之果 | 奇异之果 |
| 蓝蘑菇 | 青柠檬 | 红蘑菇 |
| 蓝蘑菇 | 黄柠檬 | 青柠檬 |
| 蓝蘑菇 | 香蕉 | 金苹果 |
| 蓝蘑菇 | 危险的香蕉 | 红青椒 |
| 蓝蘑菇 | 红蘑菇 | 南瓜 |
| 蓝蘑菇 | 蓝蘑菇 | 蓝蘑菇 |
| 蓝蘑菇 | 红青椒 | 蓝青椒 |
| 蓝蘑菇 | 蓝青椒 | 青柠檬 |
| 蓝蘑菇 | 绿青椒 | 黄青椒 |
| 蓝蘑菇 | 黄青椒 | 危险的香蕉 |
| 蓝蘑菇 | 葫芦 | 危险的香蕉 |
| 蓝蘑菇 | 太阳树之叶 | 葫芦 |
| 蓝蘑菇 | 南瓜 | 蓝青椒 |
| 蓝蘑菇 | 复活之果 | 太阳之果 |
| 红青椒 | 青苹果 | 红苹果 |
| 红青椒 | 红苹果 | 黄柠檬 |
| 红青椒 | 金苹果 | 奇异之果 |
| 红青椒 | 奇异之果 | 复活之果 |
| 红青椒 | 太阳之果 | 黄柠檬 |
| 红青椒 | 千里眼之果 | 蓝青椒 |
| 红青椒 | 青柠檬 | 黄柠檬 |
| 红青椒 | 黄柠檬 | 葫芦 |
| 红青椒 | 香蕉 | 太阳之果 |
| 红青椒 | 危险的香蕉 | 青柠檬 |
| 红青椒 | 红蘑菇 | 红苹果 |

| 使用果实 | 使用果实 | 结果果实 |
|---|---|---|
| 红青椒 | 蓝蘑菇 | 青柠檬 |
| 红青椒 | 红青椒 | 红青椒 |
| 红青椒 | 蓝青椒 | 太阳之果 |
| 红青椒 | 绿青椒 | 危险的香蕉 |
| 红青椒 | 黄青椒 | 蓝青椒 |
| 红青椒 | 葫芦 | 太阳树之叶 |
| 红青椒 | 太阳树之叶 | 太阳之果 |
| 红青椒 | 南瓜 | 蓝青椒 |
| 红青椒 | 复活之果 | 奇异之果 |
| 蓝青椒 | 青苹果 | 红苹果 |
| 蓝青椒 | 红苹果 | 青柠檬 |
| 蓝青椒 | 金苹果 | 蓝蘑菇 |
| 蓝青椒 | 奇异之果 | 蓝蘑菇 |
| 蓝青椒 | 太阳之果 | 红青椒 |
| 蓝青椒 | 千里眼之果 | 青苹果 |
| 蓝青椒 | 青柠檬 | 蓝蘑菇 |
| 蓝青椒 | 黄柠檬 | 黄青椒 |
| 蓝青椒 | 香蕉 | 红青椒 |
| 蓝青椒 | 危险的香蕉 | 青柠檬 |
| 蓝青椒 | 红蘑菇 | 青苹果 |
| 蓝青椒 | 蓝蘑菇 | 青柠檬 |
| 蓝青椒 | 红青椒 | 太阳之果 |
| 蓝青椒 | 蓝青椒 | 蓝青椒 |
| 蓝青椒 | 绿青椒 | 危险的香蕉 |
| 蓝青椒 | 黄青椒 | 蓝青椒 |
| 蓝青椒 | 葫芦 | 太阳树之叶 |
| 蓝青椒 | 太阳树之叶 | 太阳之果 |
| 蓝青椒 | 南瓜 | 蓝青椒 |
| 蓝青椒 | 复活之果 | 奇异之果 |
| 绿青椒 | 青苹果 | 奇异之果 |
| 绿青椒 | 红苹果 | 奇异之果 |
| 绿青椒 | 金苹果 | 复活之果 |
| 绿青椒 | 奇异之果 | 太阳之果 |
| 绿青椒 | 太阳之果 | 香蕉 |
| 绿青椒 | 千里眼之果 | 黄青椒 |
| 绿青椒 | 青柠檬 | 黄青椒 |
| 绿青椒 | 黄柠檬 | 太阳之果 |
| 绿青椒 | 香蕉 | 奇异之果 |

| 使用果实 | 使用果实 | 结果果实 |
|---|---|---|
| 绿青椒 | 危险的香蕉 | 红罗卜 |
| 绿青椒 | 红蘑菇 | 蓝蘑菇 |
| 绿青椒 | 蓝蘑菇 | 黄青椒 |
| 绿青椒 | 红青椒 | 危险的香蕉 |
| 绿青椒 | 蓝青椒 | 危险的香蕉 |
| 绿青椒 | 绿青椒 | 绿青椒 |
| 绿青椒 | 黄青椒 | 奇异之果 |
| 绿青椒 | 葫芦 | 复活之果 |
| 绿青椒 | 太阳树之叶 | 千里眼之果 |
| 绿青椒 | 南瓜 | 黄青椒 |
| 绿青椒 | 复活之果 | 奇异之果 |
| 黄青椒 | 青苹果 | 葫芦 |
| 黄青椒 | 红苹果 | 绿青椒 |
| 黄青椒 | 金苹果 | 绿青椒 |
| 黄青椒 | 奇异之果 | 绿青椒 |
| 黄青椒 | 太阳之果 | 绿青椒 |
| 黄青椒 | 千里眼之果 | 葫芦 |
| 黄青椒 | 青柠檬 | 香蕉 |
| 黄青椒 | 黄柠檬 | 青柠檬 |
| 黄青椒 | 香蕉 | 复活之果 |
| 黄青椒 | 危险的香蕉 | 黄罗卜 |
| 黄青椒 | 红蘑菇 | 千里眼之果 |
| 黄青椒 | 蓝蘑菇 | 危险的香蕉 |
| 黄青椒 | 红青椒 | 蓝青椒 |
| 黄青椒 | 蓝青椒 | 绿青椒 |
| 黄青椒 | 绿青椒 | 奇异之果 |
| 黄青椒 | 黄青椒 | 黄青椒 |
| 黄青椒 | 葫芦 | 红罗卜 |
| 黄青椒 | 太阳树之叶 | 葫芦 |
| 黄青椒 | 南瓜 | 奇异之果 |
| 黄青椒 | 复活之果 | 红青椒 |
| 葫芦 | 青苹果 | 红苹果 |
| 葫芦 | 红苹果 | 太阳之果 |
| 葫芦 | 金苹果 | 太阳树之叶 |
| 葫芦 | 奇异之果 | 黄柠檬 |
| 葫芦 | 太阳之果 | 太阳树之叶 |
| 葫芦 | 千里眼之果 | 黄柠檬 |
| 葫芦 | 青柠檬 | 红罗卜 |

| 使用果实 | 使用果实 | 结果果实 |
|---|---|---|
| 葫芦 | 黄柠檬 | 香蕉 |
| 葫芦 | 香蕉 | 南瓜 |
| 葫芦 | 危险的香蕉 | 黄罗卜 |
| 葫芦 | 红蘑菇 | 金苹果 |
| 葫芦 | 蓝蘑菇 | 危险的香蕉 |
| 葫芦 | 红青椒 | 太阳树之叶 |
| 葫芦 | 蓝青椒 | 香蕉 |
| 葫芦 | 绿青椒 | 复活之果 |
| 葫芦 | 黄青椒 | 红罗卜 |
| 葫芦 | 葫芦 | 葫芦 |
| 葫芦 | 太阳树之叶 | 蓝蘑菇 |
| 葫芦 | 南瓜 | 黄青椒 |
| 葫芦 | 复活之果 | 南瓜 |
| 太阳树之叶 | 青苹果 | 红苹果 |
| 太阳树之叶 | 红苹果 | 千里眼之果 |
| 太阳树之叶 | 金苹果 | 香蕉 |
| 太阳树之叶 | 奇异之果 | 太阳之果 |
| 太阳树之叶 | 太阳之果 | 奇异之果 |
| 太阳树之叶 | 千里眼之果 | 葫芦 |
| 太阳树之叶 | 青柠檬 | 蓝青椒 |
| 太阳树之叶 | 黄柠檬 | 葫芦 |
| 太阳树之叶 | 香蕉 | 黄罗卜 |
| 太阳树之叶 | 危险的香蕉 | 青柠檬 |
| 太阳树之叶 | 红蘑菇 | 香蕉 |
| 太阳树之叶 | 蓝蘑菇 | 葫芦 |
| 太阳树之叶 | 红青椒 | 太阳之果 |
| 太阳树之叶 | 蓝青椒 | 红青椒 |
| 太阳树之叶 | 绿青椒 | 千里眼之果 |
| 太阳树之叶 | 黄青椒 | 葫芦 |
| 太阳树之叶 | 葫芦 | 蓝蘑菇 |
| 太阳树之叶 | 太阳树之叶 | 太阳树之叶 |
| 太阳树之叶 | 南瓜 | 香蕉 |
| 太阳树之叶 | 复活之果 | 奇异之果 |
| 南瓜 | 青苹果 | 奇异之果 |
| 南瓜 | 红苹果 | 青苹果 |
| 南瓜 | 金苹果 | 香蕉 |
| 南瓜 | 奇异之果 | 红罗卜 |
| 南瓜 | 太阳之果 | 柠檬 |

| 使用果实 | 使用果实 | 结果果实 |
|---|---|---|
| 南瓜 | 千里眼之果 | 危险的香蕉 |
| 南瓜 | 青柠檬 | 太阳之果 |
| 南瓜 | 黄柠檬 | 金苹果 |
| 南瓜 | 香蕉 | 红罗卜 |
| 南瓜 | 危险的香蕉 | 绿青椒 |
| 南瓜 | 红蘑菇 | 蓝蘑菇 |
| 南瓜 | 蓝蘑菇 | 蓝青椒 |
| 南瓜 | 红青椒 | 蓝青椒 |
| 南瓜 | 蓝青椒 | 绿青椒 |
| 南瓜 | 绿青椒 | 黄青椒 |
| 南瓜 | 黄青椒 | 奇异之果 |
| 南瓜 | 葫芦 | 黄青椒 |
| 南瓜 | 太阳树之叶 | 香蕉 |
| 南瓜 | 南瓜 | 南瓜 |
| 南瓜 | 复活之果 | 奇异之果 |
| 复活之果 | 青苹果 | 奇异之果 |
| 复活之果 | 红苹果 | 太阳树之叶 |
| 复活之果 | 金苹果 | 奇异之果 |
| 复活之果 | 奇异之果 | 南瓜 |
| 复活之果 | 太阳之果 | 绿青椒 |
| 复活之果 | 千里眼之果 | 葫芦 |
| 复活之果 | 青柠檬 | 绿青椒 |
| 复活之果 | 黄柠檬 | 奇异之果 |
| 复活之果 | 香蕉 | 黄柠檬 |
| 复活之果 | 危险的香蕉 | 香蕉 |
| 复活之果 | 红蘑菇 | 太阳之果 |
| 复活之果 | 蓝蘑菇 | 太阳之果 |
| 复活之果 | 红青椒 | 奇异之果 |
| 复活之果 | 蓝青椒 | 绿青椒 |
| 复活之果 | 绿青椒 | 奇异之果 |
| 复活之果 | 黄青椒 | 红青椒 |
| 复活之果 | 葫芦 | 南瓜 |
| 复活之果 | 太阳树之叶 | 奇异之果 |
| 复活之果 | 南瓜 | 奇异之果 |
| 复活之果 | 复活之果 | 复活之果 |
| 南瓜 | 复活之果 | 奇异之果 |

## 太阳枪一览

不得不提的是《我们的太阳》中太阳枪的镜片装备等级是可以提升的，每次等级提升都可以增加些许攻击力，而升级的标准则是取决于该种镜片使用次数的多少。

### 镜片

| 名称 | 解说 |
|---|---|
| ソル | 太阳之镜片。可以净化敌人。 |
| ルナ | 月之镜片。不消耗能量，但是也没有攻击力。 |
| フレイム | 炎之镜片。对冰属性敌人有效果。 |
| フロスト | 冰之镜片。对炎属性敌人有效果。 |
| クラウド | 风之镜片。可以破坏部分地形。 |
| アース | 大地之镜片。可以使植物恢复生机。 |
| スター | 星之镜片。可以将收集到的太阳能量增幅。 |

### 能量夹

| 名称 | 解说 |
|---|---|
| シングル | 基本的能量夹 |
| ダブル | 基本容量2倍的能量夹 |
| トリプル | 基本容量3倍的能量夹 |
| クォード | 基本容量4倍的能量夹 |

### 榴弹

| 名称 | 解说 |
|---|---|
| ボム | 炎属性攻击 |
| ライジングサン | 可以召唤太阳的光线 |
| フラッシュ | 利用强力的光线攻击敌人 |
| スキャン | 可以发现隐藏的东西 |
| チェンジ | 可以将水晶变换为太阳虫 |

### 攻击系统

| 名称 | 攻击 | 麻痹 | |
|---|---|---|---|
| ファイター | − | E | 可以使用射击 |
| ナイト | E | E | 可以使用射击、散射 |
| フェンサー | C | − | 可以使用剑形的散射 |
| ソードマン | B | − | 可以使用剑形的散射 |
| ソードマンスター | A | − | 可以使用剑形的散射 |
| アクセル | D | − | 可以使用回转的散射 |
| ボルテックス | C | − | 可以使用回转的散射 |
| トルネード | B | − | 可以使用回转的散射 |
| スピア | B | C | 可以发射一击将敌人击飞的重攻击 |
| ジァベリン | S | A | 可以发射一击将敌人击飞的重攻击 |
| ナイフ | D | E | 可以使用连续射击 |

| | 名称 | 攻击 | 麻痹 | |
|---|---|---|---|---|
| | ダガー | C | E | 可以使用连续射击 |
| | グラディウス | B | D | 可以使用连续射击 |
| | ジャグラー | C | C | 可以使用反弹射击 |
| | ビートマニア | E | E | 可以发出巨大的声音将敌人吸引到着弹点 |

## 其他类道具

| | 名称 | 入手方法&用途 |
|---|---|---|
| | 晴天公仔 | 不明 |
| | 雨天公仔 | 击破伯爵的披风时掉落 |
| | 木屐 | 迷宫内宝箱入手，似乎是随机 |
| | 星之卡 | 不明 |
| | 愚者之卡 | [雾之城]通过后入手。可以所在房间重新开始 |
| | 暗黑之卡 | 第一次进入LOAN后取得。可以随时召唤LOAN借款 |
| | 银币 | 收集齐30枚后追加音乐模式 |
| | 圆形钥匙 | 开门 |
| | 三角钥匙 | 开门 |
| | 四角钥匙 | 开门 |
| | X形钥匙 | 开门 |

## 纹章

| | 名称 | 入手方法&用途 |
|---|---|---|
| | 太阳纹章 | 二周目到达太阳树后获得 |
| | 暗黑纹章 | 穿版后获得 |
| | 火之纹章 | [苍空之塔]随机取得或连机取得 |
| | 水之纹章 | [苍空之塔]随机取得或连机取得 |
| | 风之纹章 | [苍空之塔]随机取得或连机取得 |
| | 地之纹章 | [苍空之塔]随机取得或连机取得 |

## 太阳果实

| | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | 青苹果 | 回复少量HP |
| | 红苹果 | 回复中等HP |
| | 金苹果 | 恢复大量HP |
| | 奇异之果 | 回复全部HP |
| | 太阳之果 | 恢复1/4栏太阳枪能量 |
| | 千里眼之果 | 可以看到隐藏的宝箱或者隐身的敌人 |
| | 青柠檬 | 消除走路的声音，不会引起マミー的注意 |
| | 黄柠檬 | 提升移动速度 |
| | 香蕉 | 提升力量，在拉棺材、推动地形时更有效 |
| | 危险的香蕉 | 效果与香蕉相同，但是会逐渐削减HP |
| | 红蘑菇 | 使身体变小通过通风口，并且不受风力影响 |
| | 蓝蘑菇 | 隐身，不易被敌人发现 |
| | 红青椒 | 降低炎属性的伤害 |
| | 蓝青椒 | 降低水属性的伤害 |
| | 绿青椒 | 无敌，但是会受到地形的伤害 |
| | 金青椒 | 无敌，绝对无敌 |
| | 葫芦 | 直接从迷宫脱出 |
| | 太阳树之叶 | 直接传送至太阳树 |
| | 南瓜 | ？？？？ |
| | 复活之果 | 除摔落之外的其他死亡可以自动复活 |
| | 黄萝卜 | 增加其他果实的结果数量 |
| | 红萝卜 | 增加其他果实的结果速度 |
| | 生命之果 | 每收集到4枚都会增加HP上限 |
| | 失败之果 | 阳光不足或过量结出的果实，缓慢回复HP |

# 明人的攻略日志



**7月18日** ［星期五］ 晴

下午接到相熟店家BOSS的电话得知《我们的太阳》下午到货。四时整，明人抵达北京市地安门某店，但是卡带未到，遂杀去其他店搜刮DVD动画。两小时后接到BOSS电话，送货员迷路……夜晚九点余，送货员携卡带到达。红色的包装看着就给人很热情火辣的感觉，内含透明的卡带以及一张有阳光才能看到字的卡片并说明书一份。BOSS曰："420元。"

**7月19日** ［星期六］ 阴

全天的攻略都在围绕着系统部分展开。下午上网闲逛得知，卡带上的小片子原来是感应紫外线的！冲去楼下超市中买便携验钞机并实验，光照指数随不满但也足以游戏，大喜之余傻笑着回到了编辑部，街上路人介避之。天师曰："老用这东西小心得皮肤癌。"

**7月22日** ［星期二］ 雨

攻略进行依然正常并通过[太阳の城]，下午上网与诸多网友交换心得，速度快的网友已有穿版，不过是用的模拟器，可以调节光照真的好方便啊……傍晚去AKIRA大人办公室搜刮动画DVD，并被JEDI小姐推荐看《D·N·ANGLE》，AKIRA大人曰："你被骗了……"

**7月23日** ［星期三］ 阴

下午一周目并苍空之塔完成，兴奋之余上网告之其他网友，谁想我是最慢的一个……傍晚再次去AKIRA大人办公室搜刮动画DVD，并被AKIRA大人推荐看《.hack》，JEDI小姐曰："你又被骗了……"

**7月24日** ［星期四］ 阴

二周目开始，不过进度并不很大，大部分时间用在了与网友联系"纹章共鸣"事件，但是联系来联系去也没有什么结果，北京的几个同仁都在用模拟器，用GBA的网友都在江浙一带，大失望中……宇部君曰："我们给你报销火车票钱。"

**7月25日** ［星期五］ 阴

大象通知要去青年湖公园拍《我们的太阳》的外景，但是这阴雨的天气已经持续了一周，基本上出外景是没有什么可能性了，气的站在楼下大声呵斥老天爷。一旁居民楼住户甲曰："叫什么叫！！小孩睡觉呢！！"

**7月26日** ［星期六］ 雨

阴雨天气还在继续，实在让人难受的紧。有了一周目的经验，二周目的攻略显得更为轻松，已即将抵达[太阳の城]。PERFECT的PS250000型+BB并《FF11》送到，晚上有人陪我一起攻略了，准备回家的时候PERFECT曰："竟然玩了一晚上登陆和掉线……"

**7月27日** ［星期日］ 晴

眼睛看东西已经开始呈现紫色，不知是否与验钞机有关。今天的太阳着实很足，晒一会就要跑去阴凉处凉快凉快……跑来跑去的也挺累。购物回来的MASCAR曰："你不会坐在阴凉底下把手伸出去玩吗？！"

**7月28日** ［星期一］ 多云

二周目全部完成，开始四处搜集各类资料，去到日本站之后发现国人的攻略比日本人快了不是一丁半点的问题，我所发现的最远的攻略还停留在[太阳の城]，以此来看还是国人比较厉害。总帅曰："人多力量大。"

**7月29日** ［星期二］ 晴

今天的主要工作是去取外景，大象答应完成后请我吃雪糕，LUCK！结果拍完后大象曰："我再去拍点其他东西，你自己先回去吧～"

**7月30日** ［星期三］ 晴

攻略完成，余下的就是寻觅可以补充的资料等等，整整一天都泡在了网上，所幸的确寻找到了一些可用的资料，没有白白浪费时间。木木曰："一共6个小时，24元，谢谢惠顾～下次再来~"

**7月31日** ［星期四］ 晴

攻略已经全部完成，准备明天在家养精蓄锐以准备后天的《幻想传说》。小编众曰："明天不来？！稿费除10！！"

**8月1日** ［星期五］ 不明

ZZZZZZZ……

**8月2日** ［星期六］ 晴

下午接到相熟店家BOSS的电话得知《幻想传说》下午到货。四时整，明人抵达北京市地安门某店，但是卡带未到……

■文/晒脱皮·明人

# TALES OF PHANTASIA

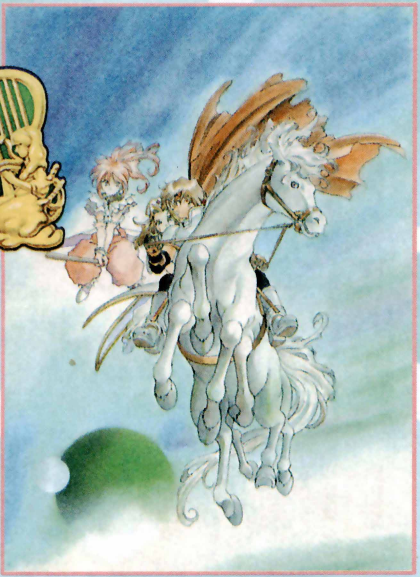
[幻想传说]











| GBA | 厂商：NAMCO | | 发售日：2003.8.1 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：4980日元 | 其他：—— |

## 现代篇

STAGE
### 托迪斯「トテース」

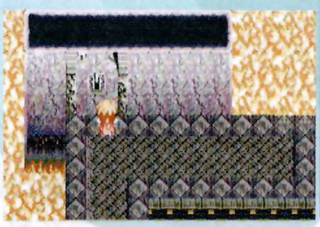
▲**流程重点：**

出村前往南方森林

STAGE
### 南方森林

▲**流程重点：**

在森林入口发现野猪，追赶野猪进入森林内部。



在精灵之树处引发剧情，之后与野猪战斗。

剧情后返回[托迪斯]村。

STAGE
### 托迪斯「トテース」

▲**流程重点：**

与チェスター分手后回自家2层火炉可取得一把剑。

STAGE
### 「ユークリッドの村」

▲**流程重点：**

与食材店厨师交谈习得料理。

补充回复道具后前往伯父家休息。

STAGE
### 地牢

▲**流程重点：**

反复调查墙上的小孔打开暗道。

取下尸体上的剑并打开铁门。

救出旁边牢房中的ミント。

利用拣到的斧头破坏下水道铁栏并进入。干掉BOSS后脱出。

STAGE
### 「モリス家」

▲**流程重点：**

情节后外出会遇到チェスター。

莫里斯离开后发生剧情。

出发前利用玄关的商人整理装备。

前往东南方的洞窟。

STAGE
### 洞窟

▲**流程重点：**

在进入墓地前与老师交谈可以习得“魔神飞燕脚”（必须已习得




“魔神剑”与“飞燕连脚”）

击倒骷髅人可以得到称号。

STAGE
### 地下墓地

▲**流程重点：**

墓地中的棺材打开后出现敌人，消灭后得到道具。

房间内打倒骷髅后取得蓝宝石。

进入先前被封印的门蹬上魔法阵。

到左上角拉下开关并乘石板前进。

追下去捡掉落的宝石，要利用一旁的浮空装置使自己飞起。

## 过去篇

STAGE
### 「ベルアダムの村」

▲**流程重点：**

翌日可以得到世界地图。

住宿后与村长的太太交谈，可以习得料理。

STAGE
### 「ユークリッドの村」

▲**流程重点：**

给予游历艺人资金可以得到情报，依所付资金而定。

找到クラース触发剧情使其加入。

クラース加入后取得道具图鉴。

STAGE
### 「ハーメルの町」

▲**流程重点：**

购买十字镐［つるはし］和绳索［ロープ］。





与厨师交谈习得料理。

STAGE
### 「ローンウアレイ」

▲**流程重点：**

木屋内与巴德交谈后取得契约指轮［！オバール］。

接近挡住去路的石头用十字镐敲碎，以后很多的地形也可以利用这个方法通过。




可以利用绳索绑在石头上前进。

在洞窟中移动3块岩石堵住3个放出瘴气的沼泽池。

充满瘴气的场景会损失体力，要小心移动。

底下2层中出现的魔法师［デーモン］实力很强，建议撤退。

STAGE
### 「シロフ谷」



▲**流程重点**：

在尽头遇到了风之精灵并签定契约。

之后前往精灵之森。

回去找巴德还有小段剧情。

STAGE
## 「精灵の森」

▲**流程重点**：：

找到精灵之树后引发情节。

情节后向［阿尔巴尼斯坦］出发，不过先前往贝涅契亚港乘船。

STAGE
## 「ハーメルの町」

▲**流程重点**：

城中引发情节。

情节后继续向北部的［贝涅契亚港］前进。

STAGE
## 「ベネツイア市」

▲**流程重点**：

前往市长家打探消息。

前往北侧码头乘船前往西方孤岛。

STAGE
## 「西の孤岛」

▲**流程重点**：

船上有记忆魔法阵以及回复用的床和商店。

STAGE
## 「デミテルの馆」

▲**流程重点**：

前往左下侧房间中调查，在左上角柜子中取得钥匙。

使用钥匙前往庭院并反复调查中央上方的大树直到引发战斗。

打倒欧克罗德后返回客厅。

打开客厅窗帘使阳光射入，之后调整3个水晶的角度使光线全部照射到两个水晶球上。

进入地下研究所后与迪米提尔战斗。

STAGE
## 「ローンウアレイ」

▲**流程重点**：

アー チェ加入队伍。




可以返回前面的几个地点取得魔法书。

クラース家中的书柜有2本。

迪米提尔公馆地下宝箱中有2本。

贝涅契亚市向住在水池旁房子内的半妖精购买2本。

情节后继续向［阿尔巴尼斯坦］出发。

STAGE
## 「船上」

▲**流程重点**：

向右边的船长交涉并出发。

船上引发情节，情节后与梅亚战斗，胜利后可以取得一把剑，失败也不会GAME OVER的。

STAGE
## 「アルウあニスタの都」

▲**流程重点**：

前往旅馆休息并引发情节。

出现选项后选择［はい］便直接进入城堡，选择［いいえ］就可以去买一些装备，继续在旅馆休息就可以出发了。




STAGE
## 「アルウあニスタ城」

▲**流程重点**：

躲避巡逻的卫兵进入最右侧王子的房间引发情节。

打倒敌人后情节继续。

被释放后前往冒险者之家与冒险者奇尔特谈话。

通过阿尔法尼斯坦港东南方向的小码头乘船前往热砂洞窟。

STAGE
## 「オリーブウイレッジ」

STAGE
## 「热砂の洞窟」

▲**流程重点**：

在地下2层取得炎之精灵的指轮，装备起来后按A键就可喷出火焰，可以用来打开远处的机关。

地下1层那扇打不开的门要用地下2层找到的熔岩钥匙来开启。

用炎之精灵的指轮发出火焰攻击石柱并组成通路。

战斗胜利后与其定下契约并取得宝箱。

STAGE
## 「精灵の洞窟」

▲**流程重点**：

由贝鲁阿达姆村向东前往洞窟。

进入洞窟的密码是弹钢琴人的咒语［キクリン］。

路上遭遇迷路的矮人，与它交谈后带他躲开守卫到达底层。

矮人与看守离开后按动警报将守卫吸引过来。

进入房间与土之精灵战斗。

胜利后与其定下契约。

STAGE
## 「ウンデイ―ネの洞窟」

▲**流程重点**：

从贝涅契亚港左边的船出发。

在洞窟内有拉杆和开关，拉杆用来换水，开关用来开门。

在水精灵的房间中按下两个开关使房间充满水后水晶灵出现。

战斗胜利后与其定下契约。

STAGE
## 「モーリア坑道」

整理装备，带齐“入坑通行证、四精灵契约、炎之精灵指轮、十字镐”。

地下1层拉下开关进入第2层。

地下2层用第一个开关打开一扇门。

用石像移动到第二开关并放置在左边的开关上。

打开有三个宝箱房间的开关。

第3层使用悬浮装置浮起再前进到左方。

转换为步行后把油上角的石像搬开。

地下４层反复调查没点燃的火把发现开关。

第2个房间中向右侧前进，并与同伴同时踩下开关。

返回左侧通道按照“上上下下左右左右”的顺序踏动机关。

在右下侧房间打开开关。

用石像压住左上侧房间中的开关。

地下５层中先打开右边的开关并用炎精灵指轮射击房内开关。

地下６层前往右上侧将石像移开并拉下开关，取得宝箱后将石像移回。

地下７层利用炎精灵之指轮将火把点燃后出现传送魔法阵。

在小房间中要绕一圈才可以取得宝箱。

反复传送后抵达布满烛台的房间，将他们全部点燃。

用十字镐破坏挡住去路的墙，点




亮左上侧的烛台。

地下８层调查烛台打开开关，千万不要去点燃它。

进入下一个房间后踏上开关。

返回先前的房间，烛台已经变为浮游装置。

地下９层打开第一个开关灭火，拉下右上侧的开关打开房门。

进入房间拉下左边的开关。

用水滴湿身体后拉下右上侧的开关。

地下１０层拉下两个开关使两个传送点出现。

到右边的房间解读石碑。

在左边的房间中按照［上：火、下：土、左：水、右：风］的顺序召唤精灵。

返回解读石碑的房间并战斗。



STAGE
## 「阿尔法尼斯坦～橄榄村」

▲**流程重点**：

找龙古罗姆取得去找艾德华特的介绍信。

从小码头乘船前往富雷兰多港。

在［橄榄村］与人交谈后出发前往绿洲。

STAGE
## 「オアシス」

▲**流程重点**：

按照［东方绿洲］与人交谈，［东北绿洲］与人交谈的顺序进行，完成后

返回橄榄村。

STAGE
## 「橄榄村」

▲**流程重点：**

在宿屋引发剧情后前往沙漠战斗，收集五枚蛇怪鳞片返回旅馆休息。

发生剧情，剧情后返回阿尔法尼斯坦。

STAGE
## 「阿尔法尼斯坦」

▲**流程重点：**

前往阿尔法尼斯坦魔法研究所与龙古罗姆交谈，之后返回宿屋休息。

第二天再次前往得到〔王室徽章エンブレム〕。




STAGE
## 「水境ユミルの森」

▲**流程重点：**

通过城东的一座桥向西南方前进后到达优米尔森林。

STAGE
## 「エルフの集落」

▲**流程重点：**

只要调查道具、药店的书架取得道具。

STAGE
## 「トレントの森」

▲**流程重点：**

按照〔有蛇、鸟鸣声以及蜻蜓〕的场景前进。

在石碑处引发情节。

这个森林有很多宝物，之后无法再回来拿了。

STAGE
## 「エルフの集落」

▲**流程重点：**

原路返回妖精的集落并发生剧情。





从精灵的集落出来后可以去搜集道具：爱德华特府南边的营地与人交谈取得凤凰千裂破的必杀技书，优米尔森林东边的营地取得狮子飞燕脚，十二星座塔西南边营地花12000资金购买魔神闪空破。

STAGE
## 「十二星座の塔」

▲**流程重点：**

第2层调查最左侧房间内的石像。

第3层调查左下侧房间内的石像。

第4层调查左侧房间内的石像。

第5层调查右下侧房间内的石像。

第6层调查最右侧房间内的石像。

STAGE
## 「ミシドガルズ」

▲**流程重点：**

进入城堡去找爱德华特。

在城内东北角购买〔袭爪飞燕脚〕必杀技。

离开城堡后返回巴德家。

再次回到米特卡鲁兹后发生剧情。

剧情后补充装备，之后前往会议室出发。

STAGE
## 「ウアルハラ平原」

▲**流程重点：**

一直前进消灭敌人的BOSS，如果速度够快回去后能得到国王的奖赏。

战争结束后可以到这里来买必杀技〔袭爪闪空破〕。

STAGE
## 「ミシドガルズ」

▲**流程重点：**

发生情节。

情节后要骑马战斗，一共5场。

STAGE
## 「ダオス城」

▲**流程重点：**

向右前进打开开关，通过单向门后开启机关。

在右侧房间中按照〔上下右左下上〕打开门。

记住镜子中有死神的几个镜子的位置。

进入有大桌子的房间后解读招牌的文字。

与アーチェ同时踩下全部开关。

上楼后另一层的石像推到洞中。

返回到门处将石像推到开关上。

反复踩房间内的机关，之后将角色之一留下压机关。

取得〔不可思议手镜〕后回去找死神之镜并战斗。

战斗全部胜利后进入镜中世界。

在镜中世界找到一个同样有4个开关的房间，按照〔上下左右下上〕的顺序踩下。

出来后发现黄金钥匙，这次留下アーチェ压机关。

在6层尽头与达奥斯战斗。

STAGE
## 「阿尔巴尼斯坦～爱德华特府～米特卡鲁兹」

▲**流程重点：**

返回阿尔威尼斯坦米找龙古罗姆交谈引发情节。

情节全部结束后前往北方的白桦森林。

STAGE
## 「白桦森林」

▲**流程重点：**




向北穿越平原到达白桦森林。

ミント独自寻找独角兽，发现之后发生情节。

クレス行动时在左下角找到了アーチェ。

与ミント会合后进行战斗。

STAGE
## 「贝涅契亚港」

▲**流程重点：**

在港口乘左边的船出发。

STAGE
## 「古代城市多尔」

▲**流程重点：**

在西北侧的房间取得卡片。

在魔法阵上方的门前使用卡片。

大房间中有8扇门和8个宝箱，其中一个宝箱中有开启控制室的钥匙，因房间和宝箱是随机的，只有慢慢试了。

进入电脑室后有战斗，胜利后恢复电脑运作。

调查电脑选择“时空传送”返回现代。

STAGE
## 「地下墓地～莫里森的家」

▲**流程重点：**

要与达奥斯战斗，胜利后发展剧情。

STAGE
## 「美克尔镇～山道」

▲**流程重点：**

在剑术道场挑战成功后取得称号。

与道具店外的女孩交谈取得（C）收集卡。

STAGE
## 「优库力特之都」

▲**流程重点：**

在武斗会中胜出就可以取得很多不错的道具。

在城中可以搜集到很多有趣的情报。

STAGE
## 「贝契亚港～优库力特～莫里斯的家」





▲**流程重点：**

前往码头引发剧情，之后返回优库力特的魔科学研究所。

在研究所地下室与所长交谈。

前往美克尔镇西南侧沃尔特洞窟。

洞窟旁就是莫里斯家，可以免费休息。

STAGE
## 「沃尔特洞窟」

▲**流程重点：**

地下1层用炎精灵指轮射击开关门



就可以打开。

地下2层出了有标记的楼梯后通过隐藏通道并踏下里面的开关。

向右前进拉下开关之后向左穿过墙壁向上跑并拉下开关。

前往左边电线处，拉下开关后再通电。

地下3层用炎精灵指轮射击最右侧的电线再射击中央的，最后射击左侧的。

进入门后有BOS战，胜利后与其定下契约。

STAGE
## 「优库力特城」

▲**流程重点：**

进入研究所地下室。

接下来向阿尔法尼斯坦前进。

到野外后按A就可以乘坐飞空艇。

STAGE
## 「阿尔法尼斯坦城」

▲**流程重点：**

去找古罗姆交谈并发生情节。

情节后前往富里基尔。

STAGE
## 「富里基尔」

▲**流程重点：**

四处收集情报。

前往教会中的祭坛前往冰之洞窟。

STAGE
## 「冰之洞窟」

▲**流程重点：**

利用炎精灵指轮将开关的冰融化并打开开关。

地下2层点燃全部的烛台。

地下3层将石像的冰融化并将石像托到左上侧通风的洞口，之后点燃烛台。

地下5层先前往右上侧拉动开关，继续前进到下面的门打开开关。

向上走进凌夷个房间中踏下机关。

通过结成的冰面返回第一个开关处并打开。




与冰狼战斗，胜利后得到冰之剑。

STAGE
## 「橄榄树」

▲**流程重点：**

打探情报。

STAGE
## 「炎之塔」

▲**流程重点：**

多装备冰之护身符。

在1层将两侧开关拉下后沿右侧上楼。

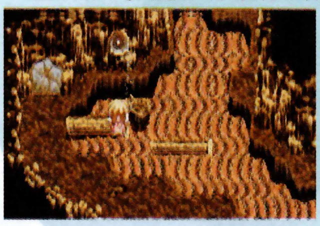
3层的机关与1楼相同。

在4层将石像向中间的告示牌拉过去。

向下走将两个石像放到底下的特定位置。

将四间房间内的敌人全灭。

蹬上6层后与火魔战斗。胜利后取



得火之剑。

STAGE
## 「精灵部落」

▲**流程重点：：**

アーチェ的母亲托クレス为自己的女儿带些东西。

在精灵部落到武器店把チェスター的［坏掉的弓］修理一下，翌日可以得到［精灵之弓］。

STAGE
## 「特连特森林」

▲**流程重点：**

进入后向左上前进再次看到女忍者すず并跟随其返回忍者之里。

一段情节之后从头目手中得到忍者的秘传之宝。

前往优库力特城参加武斗会。

すず的双亲死后返回忍者之里，情节后すず正式加入。

继续向特连特森林内部深入。

在石碑前与精灵战斗，胜利后获得时之剑。

接下来回阿尔法尼斯坦城。

STAGE
## 「阿尔法尼斯坦城」

▲**流程重点：**

去找古罗姆交谈并确定下一个地点。

亚林位于精灵洞窟很远的南方。

STAGE
## 「暗之镇亚林」

▲**流程重点：**

在酒馆遇到阿尔法尼斯坦的探子，从他手中可以得到一个纹章。

前往旅店后有一连串剧情。

翌日前往城镇西北方的矿山遗迹。

使用时之剑后发现了城市。

STAGE
## 「道斯城」

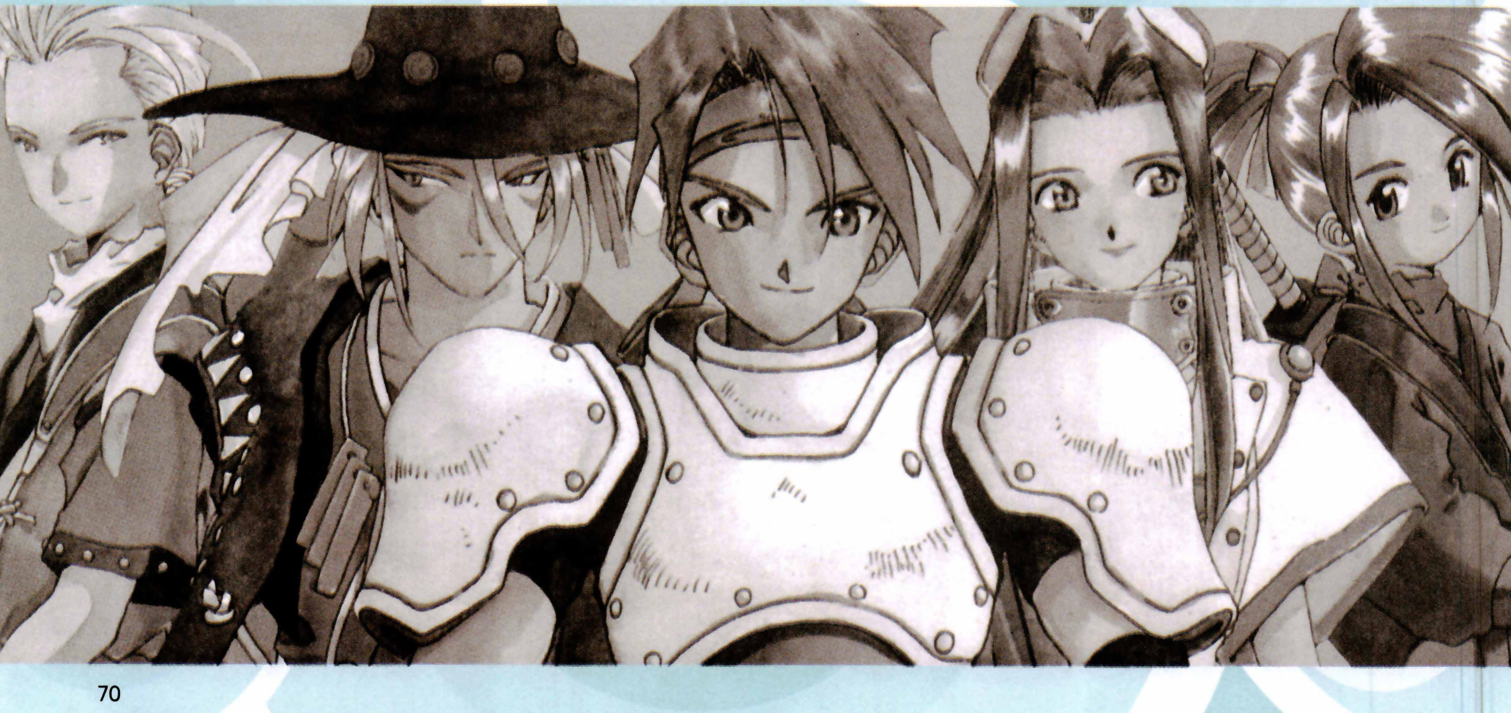
▲**流程重点：**

前两层只要打开开关就可以通过，穿过墙壁发现通往3层的楼梯。

3层将先前得到的“デリス纹章”装备上，至少一人不怕魔法阵了。

取得其他的“デリス纹章”并将它们给落入地下牢的同伴装备上。

在顶层与达奥斯战斗，赢了就穿版，输了就GAME OVER了。



# 角色称号入手一览

## ★ミント

| 称号名称 | 入手方法 |
|---|---|
| ヒーラ | 初期拥有 |
| クレリック | LV7 |
| プリースト | LV12 |
| ビショップ | LV20 |
| カーディナル | LV40 |
| ポープ | LV80 |
| キューピット | 婚礼上获得 |
| ポインちゃん | 前往[忍者之里] |
| きよきおとめ | ユニコーンホーン入手时 |
| うたひめ | 未来篇[阿尔瓦尼斯塔]某店内消费达4000元上后前往地下酒场遭遇特定敌人，规定时间内将他们全部消灭后获得 |
| グルメマスタ | 料理熟练度达到最大 |
| ピアノのせんせい | 未来篇[贝尼奇亚]市长家中教市长女儿弹钢琴10次以上 |

## ★クレス

| 称号名称 | 入手方法 |
|---|---|
| けんし | 习得“魔神飞燕脚”后获得 |
| バトルマスタ | LV30 |
| ソードマスタ | LV50 |
| フェンサ | LV60并全必杀技习得 |
| ブレイブフェンサ | LV70并全特技习得 |
| ラストフェンサ | LV80并全必杀技、特技习得 |
| おうぎでんしょう | 未来篇[米格尔]道场事件后回宿屋休息 |
| コンボマスタ | 持有コンボカウンタ—与コンボコマンド |
| チャンピオン | 未来篇[尤库里多]武斗会优胜 |
| グルメマスタ | 料理熟练度达到最大 |
| いしとりめいじん | 过去篇[阿尔瓦尼斯塔]城的取石子游戏胜利2次 |
| じくうけんし | 时之剑入手时 |
| ギルガメス | エクスカリバー、ゴールドアーマー、ゴールデンヘルム、Hガントレット、ジェットブーツ、BCロッド、Rラインシールド、Bラインシールド、ブルーキャンドル全部入手后前往[富里基尔]宿屋与少年交谈 |
| マッハせいねん | 过去篇[阿尔瓦尼斯塔]的赛跑战胜少年 |
| ベルセルク | 在等级在一定以上（未考证） |

## ★アーチェ

| 称号名称 | 入手方法 |
|---|---|
| マジックユーザ | 初期拥有 |
| ウイッチ | 习得魔法数5以上 |
| メイジ | 习得魔法数10以上 |
| ソーサラ | 习得魔法数15以上 |
| ウイザード | 习得魔法数20以上 |
| スペルーマスタ | 全部魔法习得 |
| うわはみ | 过去篇前往[阿尔瓦尼斯塔]时与船长交涉 |
| ぺつたんこ | 前往[忍者之里] |
| うっふむんすめ | 过去篇前往[阿尔瓦尼斯塔]途中的船内 |
| グルメマスタ | 料理熟练度达到最大 |
| xxしょくにん | 未来篇[浸石洞窟] |
| GROOVY | 未来篇超古代都市[托尔]的小游戏获得250000以上分数 |

## ★チェスター

| 称号名称 | 入手方法 |
|---|---|
| ハンタ | 初期拥有 |
| レンジャ | LV5 |
| アーチャ | LV10 |
| スナイパ | LV30 |
| シュータ | LV50 |
| ストライカ | LV80 |
| やさしいあにき | 现代篇[托迪斯村]道具店事件后 |
| どりょくか | 未来篇后宿屋休息 |
| スケベ大魔王 | [忍者之里]进入温泉后 |
| グルメマスタ | 料理熟练度达到最大 |
| げきマッハやろう | 未来篇[阿尔瓦尼斯塔]的战胜少年 |
| たくましいやつ | すず双亲被杀后前往[忍者之里]的路上 |

## ★クラース

| 称号名称 | 入手方法 |
|---|---|
| まほうがくしゃ | 初期拥有 |
| テイマ | 与シルフ定契约后 |
| サモナ | 与マクスウェル定契约后 |
| エレメンタラ | 与オリジン定契约后 |
| ウォーロック | 契约精灵数量达到10只 |
| サモンマスタ | 与全部的精灵定下契约 |
| モンスターマスタ | モンスター完成度100% |
| アイテムコレクタ | コレクタ完成（有待查证） |
| トレジャーハンタ | 完成海贼的宝藏事件后 |
| グルメマスタ | 料理熟练度达到最大 |
| しりにしかれマン | 契约全部完成 |
| えんれんのひと | 最终决战前前往[アーリィ]的宿屋 |

## ★すず

| 称号名称 | 入手方法 |
|---|---|
| すずめ にんじゃ | 初期拥有 |
| からす にんじゃ | LV20 |
| はやふさにんじゃ | LV30 |
| たか にんじゃ | LV40 |
| つる にんじゃ | LV60 |
| ひじょう | LV80 |
| じきとうしゅ | 获得全部忍术 |
| グルメマスタ | 料理熟练度达到最大 |
| しのび | 完成全部的5个试练 |
| ビリビリちゃん | 全忍术获得、其他称号全部获得 |





# 料理入手一览

| 料理名称 | 入手地点 |
|---|---|
| ハンバーガ | 初期拥有 |
| おにぎり | 初期拥有 |
| ロールキャベツ | 现代篇[尤库里多]食材店 |
| ちゃわんむし | 地下水路 |
| チーズバーガ | 过去篇[贝鲁阿达姆]村长妻子 |
| サンドイッチ | 过去篇[尤库里多]八百屋 |
| フレンチトースト | 过去篇[哈美尔]（破坏前） |
| すし | 过去篇[贝尼奇亚]食材店 |
| ナポリタン | 过去篇[阿尔瓦尼斯塔] |
| ポワレ | 过去篇[オリーブヴィレッジ] |
| フルーツジュース | 过去篇[绿洲] |
| おさしみ | 过去篇事件后[爱德华邸]爱德华妻子 |
| にくじゃが | 未来篇[米格尔] |
| ステーキ | 未来篇[尤库里多]3层 |
| グラタン | 未来篇[ローンヴァレイ] |
| ペスカトーレ | 未来篇莫里斯的家 |
| さかななべ | 未来篇[阿尔瓦尼斯塔] |
| ビーフシチュ | 未来篇[富里基尔]2层 |
| カレーライス | 未来篇[オリーブヴィレッジ] |
| にくなべ | 未来篇[浸石洞窟]附近的港口 |
| フルーツポンチ | 未来篇超古代都市[托尔] |
| フルーツパフエ | 未来篇[妖精集落]食材店 |
| やさしサラダ | 未来篇[妖精集落]食材店 |
| みそおでん | [忍者之里] |

# 特技入手方法一览

## ★クレス

| 特技名称 | TP | 入手方法 |
|---|---|---|
| 魔神飞燕脚 | 10 | 现代篇中地下墓地与师父交谈 |
| 魔神双破斩 | 15 | 过去篇中通过[贝鲁阿达姆]武器店右侧隐藏通路与少年交谈 |
| 魔神千裂破 | 18 | 过去篇中向[阿尔瓦尼斯塔]的士兵购买 |
| 袭爪千裂破 | 21 | 过去篇中向[贝尼奇亚]防具店中的剑士购买 |
| 凤凰千裂破 | 21 | 过去篇中[爱得华特官邸]南侧营地交谈 |
| 狮子飞燕脚 | 15 | 过去篇中[尤米尔之森]东侧营地交谈 |
| 魔神闪空破 | 16 | 过去篇中[星座之塔]西南侧营地交谈 |
| 袭爪飞燕脚 | 15 | 过去篇中[米多卡尔滋]街北两座房屋间购买 |
| 袭爪闪空破 | 19 | 过去篇中向[瓦尔哈拉战役]后的平原的剑士购买 |
| 狮子吼破斩 | 20 | 未来篇中[尤库里多]武技场获胜 |
| 凤凰翔破斩 | 17 | 未来篇中[福雷兰多] |
| 时空苍破斩 | 50 | 未来篇中[托雷托之森] |
| 转移苍破斩 | 40 | 未来篇中[托雷托之森] |
| 袭爪雷斩破 | 18 | 未来篇中すず的双亲武术会事件后前往[忍者之里] |
| 狮子千裂破 | 28 | 未来篇中[莫里亚矿坑]最下层 |
| 狮子闪空破 | 20 | 未来篇[富里基尔]宿屋中购买 |

| 特技名称 | TP | 入手方法 |
|---|---|---|
| 魔神剑 | 2 | LV2 |
| 飞燕连脚 | 4 | LV5 |
| 袭爪雷斩 | 8 | LV9 |
| 秋沙雨 | 12 | LV12 |
| 虎牙破斩 | 7 | LV15 |
| 柔招来 | 6 | LV20 |
| 凤凰天驱 | 8 | LV23 |
| 守护方阵 | 20 | LV27 |
| 真空破斩 | 12 | LV31 |
| 集气法 | 10 | LV34 |
| 狮子战吼 | 12 | LV37 |
| 闪空裂破 | 10 | LV45 |
| 刚招来 | 16 | LV41 |
| 红莲剑 | 10 | LV50 |
| 虚空苍破斩 | 30 | 未来篇中[炎之塔]入手炎之剑 |
| 次元斩 | 35 | 未来篇中[冰之洞窟]入手冰之剑 |
| 空间翔转移 | 30 | 未来篇中[托雷托之森]入手时之剑 |
| 杀剧舞荒剑 | 50 | S・D剑LV100之后 |

## ★すず

| 特技名称 | TP | 习得方法 |
|---|---|---|
| 写身 | 10 | デフォルト |
| 不知火 | 7 | デフォルト |
| 饭纲落 | 8 | デフォルト |
| 叶隐 | 12 | デフォルト |
| 曼珠沙华 | 10 | イフリート的契约地点或在[炎之塔]购买 |
| 雷电 | 12 | ルナ的契约地点或在ヴォルト契约地点购买 |
| 镰鼬 | 15 | シルフ的契约地点 |
| 五月雨 | 30 | [莫里亚坑道]最下层购买 |
| 儿雷也 | 45 | [暗之洞窟]购买 |

## ★チェスター

| 特技名称 | TP | 习得等级 |
|---|---|---|
| 红莲 | 4 | LV3 |
| 冻牙 | 5 | LV8 |
| 轰天 | 8 | LV16 |
| 冲破 | 12 | LV22 |
| 震天 | 11 | LV28 |
| 鹫羽 | 12 | LV34 |
| 疾风 | 14 | LV40 |
| 大牙 | 20 | LV46 |
| 屠龙 | 45 | LV52 |



## ★ミント

| 魔法名称 | TP | 对象 | 效果 | 习得等级 |
|---|---|---|---|---|
| ファーストエイド | 5 | 单体 | 己方一人HP小回复 | 初期 |
| ヒール | 10 | 单体 | 己方一人HP中回复 | LV14 |
| キュア | 22 | 单体 | 己方一人HP大回复 | LV38 |
| ナース | 20 | 范围 | 己方一人周围己方HP中恢复 | LV26 |
| リザレクション | 32 | 范围 | 己方一人周围己方HP大恢复 | LV50 |
| アンチドート | 8 | 单体 | 己方一人中毒解除 | LV20 |
| リカバ | 18 | 范围 | 己方中毒、麻痹、石化解除 | LV32 |
| レイズデッド | 26 | 单体 | 己方一人行动不能回复 | LV47 |
| ピコハン | 4 | 单体 | 敌单体气绝 | LV5 |
| ピコピコハンマ | 16 | 范围 | 敌单体周围敌气绝 | LV41 |
| ディープミスト | 3 | 范围 | 敌单体周围敌命中率降低 | LV11 |
| チャージ | 10 | 单体 | 为己方一人补充TP | LV8 |
| アシッドレイン | 12 | 范围 | 敌单体周围敌防御力降低 | LV17 |
| サイレンス | 6 | 范围 | 敌魔法封印 | LV23 |
| シャープネス | 12 | 单体 | 己方一人攻击力上升 | LV29 |
| ディスペル | 14 | 范围 | 己方全员状态解除 | LV35 |
| バリア | 15 | 范围 | 己方一人周围己方防御力上升 | LV44 |
| タイムストップ | 50 | 范围 | 时间停止 | LV53 |

## ★アーチェ

| 魔法名称 | TP | 对象 | 入手地点 |
|---|---|---|---|
| ファイアアーボール | 3 | 单体 | 初期 |
| イラプション | 8 | 范围 | 过去篇[热砂洞窟] |
| ファイアストーム | 18 | 范围 | 过去篇[达奥斯城] |
| エクスプロード | 25 | 范围 | 未来篇[炎之塔7层] |
| ライトニング | 4 | 单体 | 过去篇[尤库里多] クラース家 |
| サンダーブレード | 12 | 范围 | 过去篇[阿尔瓦尼斯塔]魔法研究所 |
| インデグニション | 30 | 范围 | 过去篇[米多卡尔滋]空中战斗后 |
| アイスニードル | 4 | 单体 | 初期 |
| アイストーネード | 10 | 范围 | 过去篇[尤库里多] クラース家 |
| メイルストローム | 22 | 范围 | 未来篇[浸石洞窟] |
| タイダルウェーブ | 25 | 范围 | 未来篇[冰之洞窟]十字路口，顺序“左左下左” |
| ストーンブラスト | 3 | 单体 | 过去篇[尤库里多] クラース家 |
| グレイブ | 10 | 单体 | 过去篇[精灵洞窟] |
| ロックマウンテン | 20 | 范围 | 过去篇[达奥斯城]2层 |
| アースクェイク | 27 | 范围 | [忍者之里]向右侧前进 |
| ストーム | 8 | 范围 | 过去篇[贝尼奇亚] |
| サイクロン | 17 | 范围 | 过去篇与[贝尼奇亚]市长交谈后与[贝鲁阿达姆]村长交谈 |
| テンペスト | 24 | 范围 | 未来篇[デミテルの馆]事件后 |
| ゴッドブレス | 32 | 范围 | 超古代都市[托尔] |
| レイ | 15 | 范围 | 过去篇[星座之塔] |
| ビッグバン | 75 | 范围 | [莫里亚矿坑]底下21层 |
| トラクタービーム | 12 | 范围 | 过去篇[阿尔瓦尼斯塔]魔法研究所 |
| メテオスォーム | 50 | 范围 | 未来篇[达奥斯城] |
| ブラックホール | 42 | 范围 | 未来篇[莫里亚坑道]地下18层 |

## ★クラース

| 召唤名称 | TP | 对象 | 属性 | 所需契约指轮 | 入手地点 |
|---|---|---|---|---|---|
| シルフ | 5 | 单体 | 风 | オパール | 过去篇[长谷] |
| ウンディーネ | 8 | 范围 | 水 | アクアマリン | 过去篇[浸石洞窟] |
| ノーム | 14 | 范围 | 地 | ルビーイ | 过去篇[精灵洞窟] |
| イフリト | 16 | 范围 | 炎 | ガネット | 过去篇[热砂洞窟] |
| マクスウエル | 20 | 范围 | — | ターコイズ | 过去篇[莫里亚矿坑] |
| ルナ | 24 | 范围 | 光 | ムーンストーン | 过去篇[星座之塔] |
| ヴォルト | 32 | 范围 | 雷 | サードニックス | 未来篇[奥尔特洞窟] |
| シャドウ | 25 | 范围 | 暗 | アメジスト | 未来篇[精灵洞窟] |
| アスカ | 28 | 范围 | 光 | トパーズ | 未来篇超古代都市[托尔] |
| オリジン | 40 | 范围 | — | ダイヤモンド | 未来篇[托雷托之森] |
| グレムリンレア | 45 | 范围 | 暗 | サファイア | 未来篇[莫里亚矿坑]17层 |
| プルート | 60 | 范围 | 暗 | エメラルド | 未来篇[莫里亚矿坑]21层 |

# 未来篇[莫里斯坑道]入手道具一览

| | |
|---|---|
| 13层 | きゃらこう、キャベツ、オレンジグミ、ダークボトル、ダッシュリング、スペクタクルズ、ライフボトル、フイアボトル |
| 17层 | [召唤术：グレムリンレアー] |
| 18层 | [文书：ブラックーホル]、ブレッド、アップルグミ、アイアングローブ、ミックスグミ、ブルーム、アイアサンレット |
| 19层 | シルバーケープ、?ARMOR（レザアーマー）、?SWORD（ロングソード）、ポイズンチェック、ミラクルチャーム、パイングミ、たいりせき、?AXE（バハムートテイア）、ストーンチェック×2、パイングミ、ポインズチェック、ミラクルグミ、ミルク×3、リフレクトリング×2、レッドセボリ、レモングミ、?ARMOR（ゴールドアーマー）、?ARMOR（レザアーマー）×2、?SWORD（ロングソード）×2、ルーンボトル、フォースリング、アワーグラス、かんなづき、にんとうききょう |
| 20层 | フェアリイリング |
| 21层ルーンボトル | フォースリング、リバースドール、アップルグミ、アワーグラス、エリクシール、フェアリイリング、ミックスグミ、?ARMOR（リフレックス）、?CLOTH（ミスリルメッシュ）、?HELMET（スターベレット）、?HELMET（レザーヘルム）、?SWORD（アイスコフイン）、?SWORD（フェイムフェイス）、エメラルドリング、オレンジグミ、[召唤术：プルート]、ダークボトル、チーズセージ、[忍法术：五月雨]、すいきん |
| 21层ドワーフの神殿 | [必杀技：狮子千裂破]、[文书：ビッグバン]、エリクシール、スカウトオーブ、ナイトメアブーツ、にんとうちさくら、ペルシャブーツ、ミックスグミ、ミラクルグミ×4、ライフボトル×2、レッドランタン、?SWORD（エクスカリバー） |

# 武斗会获得道具一览

| | |
|---|---|
| 1回目必杀技书 | 狮子吼破斩 |
| 2回目特产品セット | ティーカップ、タピストリ、だいりせき |
| 3回目お守りセット | ポイズンチェック、パラライチェック、ストーンチェック |
| 4回目お肉セット | ポーク、ビーフ、チキン |
| 5回目セット | ラベンダー×2、セボリー×2、セージ×2、ベルベーヌ×2 |
| 6回目ボトルセット | ホーリィボトル、ダークボトル、フレアボトル、リキュールボトル、ライフボトル、フレアボトル、エリクシル |
| 7回目マジカルアイテムセット | マジカルポーチ、マジカルリボン、マジカルブルーム、マジカルルージュ |
| 8回目スターアイテムセット | スターベレット、スタークローク、スターブルーム、スターメイス |
| 9回目スターアイテムセット | スターグローブ、スターシールド、スターヘルム |
| 10回目グミセット | アップグミ、レモングミ、オレンジグミ、パイングミ、ミックスグミ、ミラクルグミ |




# 海盗的宝藏一览

如果在进行最后决战前前往雪国的村子，可以在酒馆中找到海盗的子孙，交谈后就可以去寻找海盗的秘宝了~

## 北ユークリッド大陆、ローン岛

ベネツイア~南山 小岛屿
けがわ、メンタルリング、Hガントレット
ベネツイア~西南部平原附近岛屿
けがわ、プロテクトリング
ローンヴアレイ~东北部的平原
ジェットブーツ、シルバーケープ

## 南ユークリッド大陆

モリスン家~西部半岛
ダークシール、エリクシール、メンタルリング、リバースドール、
ミゲールの町~东北部岩石附近的岛屿
セフイラ、ブルーキャンドル、
ユクリッドの都~西部的岛屿
けがわ、プロテクトリング

## アーリィ大陆

アー リィ~东部山上的平原
ウォールブレイク
アー リィ~西北部平原
けがわ、リフレクトリング

## フェンリル大陆

フリーズキール~南部沙地地形的海滩
けがわ、ムーンクリスタル

## ユミル周遭

ユミルの森~东南部平原附近的海滩
フォースリング
フレイマンドの港~西部小岛屿
ロザイアのドレス（真の宝）
アルヴァニスタ~东南部的小岛屿
けがわ、シルバーケープ、リフレクトリング

## アルヴァニスタ东北

モリア坑道~正北部的海滩、平原以及森林
?AXESPR（セントハルバード）
アルヴァニスタ~东南部的小岛屿
けがわ、どなべ、フェアリィリング

## フレイランド

オリーブヴィレッジ~北部岛屿
エリクシール×2、けがわ、ドラムセット
炎之塔~东北的海滩
さんご×9

## ミッドガルズ周边

过去篇ダオス城~北部岛屿
エメラルドリング、エルブンブーツ、N·G、?SWORD（ラックブレイド）
过去篇ダオス城~南部桥南的海滩
エリクシール、グリーントーチ、けがわ、ブラックオニキ、ピヨハン、Bラインシールド
过去篇ダオス城~南部海滩附近的岛屿
アワーグスラ、エリクシール、エリブンーブツ、タピストリ、Rラインシールド、?SWORD（デユエルソード）
ミッドガルズ城~西北部海滩
けがわ×3
白桦の森~东北的一小部分
エリクシール、ゴールデンヘルム、だいりせき

# 交易品获得一览

| 交易品名称 | 入手方法 |
|---|---|
| くりおのかがみ | 在莫里斯家进行交换并取得 |
| レッドカード | 称号“チャンピオン”获得后到[忍者之里]与人交谈 |
| グリーンカード | 到[妖精的集落]进行必要的交换 |
| イエローカード | [富里基尔]购买 |
| ブラックカード | 武器屋人质的问题按照2、3、4的顺序回答 |
| ブラウンカード | 在[米格尔]与特定人物交谈 |
| ホワイトカード | 最北侧[绿洲]进行交换 |
| Bのちょうぞう | 称号“ギルガメス”入手后获得 |
| Jのちょうぞう | 打倒[冰之塔]BOSS后开启宝箱取得 |
| Fのちょうぞう | 从[托雷托之森]深处特殊的场景向正南前进 |
| Lのちょうぞう | 获得[ホワイトカード]后可以进行购买 |
| Dのちょうぞう | 称号“ピアノのせんせい”获得后取得 |
| Sフラッグ | 与少年跑步的游戏胜利2次 |

## [闲言碎语]

攻略总算是顺利结束了，不过说起来这作移植的还真是很不错呢。画面音乐都是原汁原味，除去PS复刻版中的要素以及角色外还增加了两名新角色以及新要素，同时还对PS版中的很多细节部分进行了从新刻画，实在是令人兴奋啊！不过还有更令明人兴奋的事情——攻略结束的当天，发现《机战D》的ROM已经放出，游戏实在是夸张的厉害，如果GBA的机能再强一点，本作就足可以与PS的《机战α》相媲美了，括号：画面……大感动~

■文/バカ！その1·明人

WORLD SOCCER
# Winning Eleven 7

在临近截稿的时候拿到了WE7，感觉本作的变化的确不少，几乎没有什么特别有效的进攻手段。由于时间紧张，MASCAR目前还没有把所有的隐藏要素都买下，不过听说已经有了金手指，可以把钱改满……从下期开始，游戏研究所中将对WE7进行全面详细的研究，敬请期待。本次先奉上能力和隐藏要素讲解。





PS2

| | | |
|---|---|---|
| 厂商：KONAMI | | 发售日：2003.8.7 |
| 类型：SPG | 价格：6980日元 | 其他：对应硬盘 |

# 球员个人能力和特技完全解析

## [能力篇]

**●オフェンス，Offense，进攻能力**

表示球员整体的进攻能力，数值越高，与防守球员的对抗中就越占优势，被冲撞后身体恢复的也越快。

**●ディフェンス，Defence，防守能力**

表示球员整体的防守能力，数值越高，与进攻球员的对抗中就越占优势，这和进攻能力正好是相反的。

**●ボディバランス，Body Balance，身体平衡能力**

表示球员的平衡性，直观的说法就是球员身体的“强硬”程度，一般来说身高越高、体格越强壮，该数值就越高。但也有一些例外，像英格兰队的欧文，身高只有175cm，但是其身体平衡性却达到了90。

**●スタミナ，Stamina，体力**

表示球员的耐力，数值越高，比赛中体力下降的就越慢。到了比赛的最后阶段，特别是加时赛，这项能力数值的高低就起着决定性作用。

**●トップスピード，Top Speed，最高速度**

表示球员在无球跑动时能达到的最高速度，此数值与球员带球跑动的速度没有直接关系。

**●加速力，Acceleration，加速度**

表示球员从静止或走动状态到高速状态快慢的能力，数值越高，启动就越快，这一点在带球加速的时候体现得非常明显。




**●レスポンス，Response，反应**

表示球员的反应能力，数值越高，球员在应付球打到身上反弹等意外情况的时候，会更快地作出反应。在补射以及禁区内混战的时候，反应能力高的队员会有好的表现。同时，反应也是优秀守门员的重要指标之一。

**●敏捷性，Agility，敏捷性**

表示球员的灵敏程度，这是WE7中新加入的球员能力。

**●ドリブル精度，Dribble Acc，盘球精度**

表示球员的盘带精度，数值越高，盘带的时候球和脚之间的距离就越小，这样盘带的时候就不容易被对方断掉，同时也有利于球员作出各种过人动作。

**●ドリブルスピード，Dribble Speed，盘球速度**

表示球员在带球时候的跑动速度，数值越高，球员带球加速跑的速度就越快。

**●ショートパス精度，Short Pass Acc，短传精度**

表示球员地面短传的精准程度，数值越高，短传的精度越高，塞身后球以及二过一的成功率也越高。

**●ショートパススピード，Short Pass Speed，短传速度**

表示球员地面短传的速度，数值越高，短传的速度越高，这样不容易被对方拦截，同时短传距离的远近也和这个数值有着直接的关系。

**●ロングパス精度，Long Pass Acc，长传精度**

表示球员大脚长传的精准程度，数值越高，长传的精度越高，另外下底传中的效果主要就取决于这项能力的高低，角球的精度也是如此。

**●ロングパススピード，Long Pass Speed，长传速度**

表示球员大脚长传的速度，数值越高，球在空中飞行的速度就越快，同时长传的距离也越远。

**●シュート精度，Kick Precision，射门精度**

表示球员射门的精度，数值越高，射门的精度越高。在禁区内1对1单刀球的时候，这项能力就起着决定性的作用。

**●シュート力，Kick Power，射门力量**

表示球员射门的力量，数值越高，射门的力量越大。禁区外的远射效果主要由这项能力来决定。

**●シュートテクニック，Kick technique，射门技巧**

表示球员射门的技巧，数值越高，球员在射门的时候脚法控制得就越好，也就能发挥出自己应有的射门精度和射门力量。同时如果射门技巧很高的话，比赛中在不利的情况下射门，比如身体失去重心、被拉扯等，射门不会有太大的影响，在比赛中还会随机做出倒勾、凌空抽射等高难度射门动作。

**●フリーキック精度，Free Kick Acc，任意球精度**

表示球员主罚任意球的精度，数值越高，球员踢定位球的准确程度就越高。在WE7中，并不是说球员的射门能力强，踢任意球就一定准。最典型的例子莫过于意大利队的维埃里，射门力量精度俱佳，但是罚任意球却是一塌糊涂……

**●カーブ，Curve，弧度**

表示球员踢弧线球的能力，数值越高，踢球的弧线就越强，这项数值主要在直接任意球中起着重要作用。

**●ヘディング，Head Accuracy，头球精度**

表示球员头球的精度，数值越高，头顶球的精度越高，头球攻门的威力也越大。

**●ジャンプ，Jump，弹跳能力**

表示球员的弹跳能力，数值越高，跳跃能力越强。在比赛中，弹跳力越强、身体平衡性越高，头球争顶的能力就越强。

**●テクニック，Technique，个人技术**

表示球员的个人技术能力高低，数值越高，做各种技术动作的精度和频率就越高。在游戏中最主要也是最直观的体现，就是该数值高的球员在停球的时候球离脚距离很小。

**●攻击性，Aggressive，攻击性**

表示球员在进攻的时候向前压上的意识，数值越高，进攻的时候前插的意识越强，跑动的积极性也越强，但是越位的几率也大大提高。

**●メンタリティ，Mentality，心理素质**

表示球员的心理素质，数值越高，球员受各种客观因素的影像就越小，在比分落后以及体力下降等不利情况下能够正常地发挥。

●プレイ安定度，Play Stability，比赛安定度

表示球员在比赛中能力发挥的稳定程度，数值越高，发挥就越稳定。安定度低的球员在比赛最后阶段往往会发挥不正常。

●ゴールキーパースキル，Goalkeeper Skills，GK技术

表示球员守门的能力，除了位置属性是GK的球员外，其它绝大部分球员的GK技术都是50。守门员的GK技术越高，扑球、接球的时候就越不容易脱手，同时也能做出一些高难度的扑救动作，例如坐下用脚挡出低平球等。

●连携，Team Work，连携

表示球员与队友之间配合的能力，请参考本期电软的WE6FE研究。

●コンディション安定度，Condition Stability状态安定度

表示球员在连续比赛的过程中状态的稳定程度，数值越高，球员的状态就越稳定，不会有太大的起伏，这是WE7新加入的能力。

●逆足精度，Unfamiliar Foot Acc，逆足精度

表示球员使用非惯用脚传球、射门的精度，在WE7中，没有了惯用脚是双脚的球员，所有球员都只有一个惯用脚。而逆足精度则反映了球员另一只脚的能力，一般来说，逆足精度达到8就相当于前作中惯用脚是双脚的球员。



●ケガの耐性，Tolerance of Injuries，受伤耐性

表示球员容易受伤的程度，分为A、B、C三级，绝大部分球员都是A级，B级和C级就属于那些比较容易受伤的球员，尤其是C级，被对方恶意犯规后很危险。

## [特技篇]

●ドリブラー，Dribbler，擅长盘带

拥有该特技的队员更善于盘带过人，在比赛中攻守球员一对一相撞的时候，有时会出现带球者突然将球向前轻轻一捅，从而过掉防守球员的情况，拥有这项特技的球员出现几率比一般人要高。

●ポストプレイヤー，Post Player，站桩式中锋

拥有该特技的球员善于头球争顶并形成攻门，主要是一些高中锋拥有该特技，如果你想靠头球轰炸来敲开对方球门，那么拥有这项特技的前锋就将是你的首选。

●ポジショニング，Positioning，门前位置感好

拥有该特技的球员在比赛中善于在门前抢点射门，也就是我们平时所说的"机会主义者"，门前的补射自然也少不了这样的球员。

●飞び出し，Running out，突前

拥有该特技的球员在比赛中善于抓住对方防守的空当，一旦有机会就会积极前插，给这样的前锋球员塞身后球会有不俗的效果，但是很容易越位。

●ストライカー，Striker，射手

拥有该特技的球员在射门的时候，特别是远射的时候会有更好的效果。

●司令塔，Game Maker，司令塔

拥有该特技的球员在拿球后，所有队员的进攻意识会大幅上升，跑位也会趋于合理，便于组织进攻，这是一个球队核心所不可缺少的必备技能。

●パサー，Passer，传球手

拥有该特技的球员在拿球后，前锋队员的进攻意识会大幅上升，司令塔特技基本上就相当于本特技的强化版本。

●两足フェイント，Both Feet Fake，双足假动作

拥有该特技的队员会做出一种双脚盘球过人的动作，利用好的话对过人突破有很大帮助。

●PKキッカー，PK.Kicker，点球射手

拥有该特技的球员罚点球的成功率比一般人要高，主要的表现就是射出的球即使守门员方向判断正确也很难扑出去。

●1 vs 1シュート，1 vs 1 kicker，单刀球射手

拥有该特技的球员在与守门员一对一的时候，推射的成功率较高。

●ロングスロー，Long Throw，远距离掷界外球

拥有该特技的球员可以把界外球扔得很远，前几期电软中介绍过WE6FE中拥有该特技的球员，请大家参考。

●ダイレクトプレイ，One Touch，直接动作

拥有该特技的球员在第一时间传接球射门的成功率较高，特别是在二过一配合中。这项特技很重要。

●アウトサイド，Outside，外围

拥有该特技的队员在任何情况下都可以使用惯用脚进行传球和射门，不过MASCAR认为这是球员基本功不扎实的典型表现……（长另外一只脚干啥用的？）

●マンマーク，Man Marking，盯人

拥有该特技的球员在盯人防守的时候不容易漏人，自然效果也好得多，大部分优秀的后卫都拥有该特技。

●DFライン统率，Defensive line control，后防线统率

拥有该特技的队员担任中后卫的时候，能把后卫线的阵型保持的很好，同时造越位的成功率也会大大提高，是顶级中后卫的必备特技。

●フィードキックClearance低弧线大脚球

守门员专有特技，拥有该特技的守门员可以踢出低轨道的大脚门球，可以发动快攻。一般来说，南美的优秀门将拥有此特技的较多，欧洲的门将相对较少。

●PKキーパー，PK.Feeper，扑点球

守门员专有特技，拥有该特技的守门员扑点球的成功率较高。

●1vs1キーパー，1vs 1GK，扑单刀

守门员专有特技，拥有此特技的守门员扑单刀球的成功率较高。

## [WE商店介绍]

以往的WE作品都是靠夺得各种比赛的冠军来得到各种隐藏要素，本次加入了WE-SHOP的设定，玩家在每场比赛后都会得到一定的WEN，这就相当于WE游戏中的货币，利用WEN可以在WE-SHOP中购买很多新鲜东西。下面就让我们看看都有啥好东东。

■エディットパーツ（ヘアスタイル） 1000WEN

可以提供10个隐藏头发类型供玩家修改。比如贝克汉姆的莫西干头、威斯特的绿色牛角辫以及齐达内的秃顶发型等等。

■エディットパーツ（クラシックパンツ） 500WEN

可以追加很多新的俱乐部队服，可以在编辑球队的时候有更多选择。

■エキシビションダジアム 500WEN

可以增加新的隐藏球场，注意每个球场都要花500WEN，所以这是很贵的。

■フリートレーニングスタジアム 500WEN

可以让玩家在自由训练中选择体育场，不过场里面的观众是买不来的。

■ボールタイプ 500WEN

可以将游戏中的足球由Fevernova(2002年韩日世界杯的飞火流星)变成Tricolore(1998年法国世界杯的三色球)。

■ボールエフェクト 500WEN

可以在REPLAY的时候给球加上一道彩虹的效果。

■倍速试合 1000WEN

可以让比赛的速度变为原来的2倍。

■BGM再生 100WEN

可以让玩家在OPTION的GALLERY中，欣赏游戏中的背景音乐。

■チーム 1000WEN

可以追加隐藏的球队，1000WEN一支。

■选手 150WEN

可以追加隐藏的选手，150WEN一个。

■クラブ选考 フリー移籍 10000WEN

可以进行球员的自由转会，玩家可以创建更为真实的俱乐部。

■チーム战术エディット 3000WEN

可以改变所有球队的默认阵型和战术，在编辑模式里设定好后就不需要在每次比赛前设定。

■オリジナルドリブルチャレンジ 500WEN

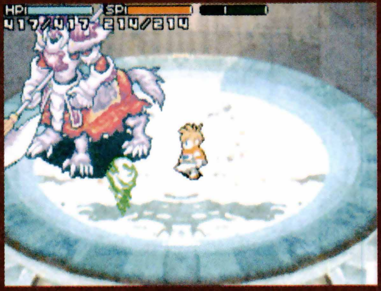
可以追加新的训练挑战模式。

■文/MASCAR




# 『光明之魂II』





| GBA | 厂商：SEGA | 发售日：2003.7.24 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：4980日元 | 其他：通信 |

## [CHECK 1] 基本操作

十字键…………操纵角色移动、菜单选项的选择

A键………攻击（按住为蓄力）、拾取道具、对话、确定选项

B键………使用物品（按住蓄力可投掷物品）、取消前一选择

L键……………………………调出武器栏、选择武器

R键……………………………调出道具栏、选择道具

Start键……………………………调出主菜单

Select键…………查看道具属性、发动魂玉攻击

## [CHECK 2] 主菜单介绍

游戏中按Start键调出的主菜单共有上下左右四项。上一项是物品菜单，可自由装备武器防具以及放置战斗中可使用的道具，如果要直接对自己使用的话，将物品移至主角身上确定即可；左一项是人物属性菜单，用来查看人物数值的状况以及升级后数值分配之用；右一项是菜单背景颜色选择，下一项是游戏记录。

## [CHECK 3] 升级系统解析

游戏中主角经验值达到一定程度就会升级，但是能力并不会随之增长，而是每升一级就会得到四点能力值与一点特技值交由玩家自由分配。

利用升级所获能力值可以选择增长的基础数值共有四种，下面分别加以说明。

●STR——力量，自然是直接影响物理攻击力ATK的数值，STR＋武器数值＝ATK，此外也是达到可装备某些防具的必要条件。对于以物理攻击为主的人物来讲当然是需要重点培养的数值。

●DEX——敏捷，影响着物理攻击命中率以及回避敌攻击成功率的数值。

●INT——知力，影响着SP上限以及魔法的攻击力，此数值每加一点则SP上升2。对于魔法师来讲当然要重点提升。

●VIT——体力，影响着HP上限的数值，此数值每加一点则HP上升3。

利用升级所获的一点特技值可以选择升级的特技每名角色各有八种，内容会因人物不同而有所差异，升级后会分别提升各自所对应的诸如威力、成功率、速度等等的能力，也有些武器魔法书等需要相应特技达到一定等级才能装备。此外一种特技要升

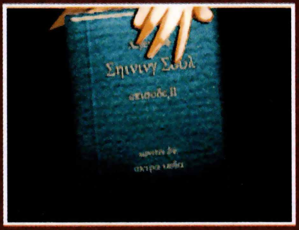


到更高一级就会需要与此等级数字相同的特技值，比如要升到三级则需要三点特技值，要升到六级就会需要六点特技值。

最后就是一定要注意两点，一是在分配这些点数时千万要先将周围的所有敌人清理干净，因为在调出菜单时敌人并不会停止行动；二是分配完点数后一定要按一次A键确定才能确实地增长数值，否则数值会退回原状态的。

## [CHECK 4] 王城内部介绍

正上方为谒见之厅，主角要在这里接受各种任务；谒见之厅左方房间内的NPC会告诉主角一些关于游戏系统以及物品的作用；右方的房间是图书室，正中桌子上有一本红皮书，是用来收集怪物图鉴的，以后在战场上捡到了怪物卡片就存到这里吧；王城中部汇集了各种商店，这些商店的作用稍后加以说明；王城中部的左方与右方各有两间房间，左上是厨房，左下的房间里有一小女孩说她的一只红鞋找不到了，右上房间是骑士团的宿舍，这里主要是告诉主角关于战斗方面的知识，右下方是医院，其中一人可以将主角身上的五棵药草换成一滴HP回复50的回复液，



唯一的好处就是可以节省道具栏的空间，出了王宫后外面有一片草地，右边有一酒馆，里面有一间房间可以免费住宿恢复体力。

王城中部商店从左到右依次是鉴定屋、道具屋、存物屋、武器屋、防具屋和冶炼屋。

●鉴定屋——在战场上有时会得到一些带着问号的未知装备，这种装备当时是不能装备的，卖的话也只能卖一块钱，必须要先经过鉴定才行，所以鉴定屋的作用就是用来鉴定这些装备的。需要注意的是，一些垃圾装备的鉴定费用比卖价还高，而游戏早期又相当缺钱，所以在鉴定前最好作个记录。

●道具屋——除了卖一些基本道具外，也会卖一种鉴定卷物，用这个道具也可以鉴定未知装备，不过价格较高，所以如果遇到鉴定价格高于鉴定卷物买价的未知装备的时候，再买这个卷物去鉴定吧。这里卖的复活药只是在联机组队游戏时才用的上。此外一定要记住一点，无论什么道具或者装备，在商店里的卖价只有买价的十分之一。



●存物屋——顾名思义，就是用来存放一些暂时用不到的道具装备等等，并且也可以作存钱之用，因为万一在战场上死亡的话是会掉钱的。到了游戏后期感觉可用来存物的空间不足时，可向老板购买更多的空间，用游标指向右边的钥匙孔就可以了。

●武器屋——除了一些常规武器可以购买外，商店中武器栏的最下边一行的武器是买了就没了的特殊商品，效果当然出类拔萃但价格也会很

可观……。这类特殊商品在道具店与防具店也会有的。

●防具屋——作用同武器屋，不过值得一提的是如果主角装备上了三件一套的装备，则会有附加效果。举个例子，如果阿雷库斯同时装备了コットンフード、コットンローブ、コットングローブ这三件防具的话（Ｋ１：防具名称前缀全是コットン），则会追加ＩＮＴ＋２的附加效果，可将光标移至主角身上按Select键确认。

●冶炼屋——将三个冶炼用材料放在右边的盘上，再给老板点钱就可以冶炼出各种装备了，材料当然是越珍贵越好，给的钱越多，冶炼出珍贵装备的几率也就越大。

## [CHECK 5] 王城内的小秘密

●库兰特尔通信——在王宫外面酒馆的旁边有一告示牌，上面会告诉玩家还需多少经验值可升级。如果玩家级别达到２００的话，还会告诉玩家一个秘籍，在开头SEGA画面输入 上下上下左右左右上右下左B 后，听到一个效果音，之后在单机还是联机模式选择的时候按住START再按A，就可以进入音效测试模式。

●简单提升火耐性——本作提升各种魔法耐性的方法比较特殊，是在遭到这类属性的攻击后才会提升。在王宫外面的草地上有一堆火，只要让主角站在火上让火烧烤一段时间就能提升火耐性，并且还不会损失体力。

●无限金钱——首先要将钱分成四个钱袋，其中一袋的钱是为了复制之用所以要尽可能多放钱，余下的三袋钱各放一块钱就行，去冶炼屋随便放上三个冶炼材料后出现大手，然后以大手为桥梁用钱袋把冶炼材料都给换下来，其中一定要有那个钱最多的钱袋，之后再从冶炼台上把那个钱最多的钱袋拿下来与自己留下的那一袋钱放在一起，就会发现冶炼台上又出现一袋钱，可以反复拿这袋钱。

## [CHECK 6] 王立斗技场简介

虽然可以在这里与怪物对战但可惜的是无法获得经验值，实际的作用只是可以获得一些稀有道具，并且敌人的级别越高奖品越珍贵。如果有条件通讯对战的话可以实现玩家之间的对抗。注意每利用一次则要交纳一百块钱的费用。

# ○ 全部角色能力一览 ○

### 战士：阿雷库斯（アレックス）

——攻防能力很平均，近战得意。

——可使用武器：剑、枪、斧

**初始能力：** ●HP 45 ●SP 10 ●STR 15 ●DEX 15 ●INT 5 ●VIT 15

| | |
|---|---|
| ソード | 剑威力上升、蓄力攻击可 |
| アックス | 斧威力上升、蓄力攻击可 |
| スピア | 枪威力上升、蓄力攻击可 |
| シールド | 盾防御能力上升、一定几率完全防御敌物理攻击 |
| DEFキョウカ | 防具防御能力上升 |
| アイテムコウカ | 道具使用效果上升 |
| カウンター | 可给予攻击中的敌人更大的伤害 |
| センジュツ | 一定时间内攻击力上升 |

### 魔法师：帕美拉（パメラ）

——擅长使用各种攻击魔法适合远距离作战，但是物理攻击力与防御力较弱

——使用武器：杖、魔法书

**初始能力：** ●HP 27 ●SP 46 ●STR 9 ●DEX 9 ●INT 23 ●VIT 9

| | |
|---|---|
| ロッド | 杖威力上升、蓄力攻击可 |
| ブレイズ | 火球魔法 |
| フリーズ | 冰球魔法 |
| スパーク | 落雷魔法 |
| ヘルブラスト | 龙卷魔法 |
| インフェルノ | 追迹火焰魔法 |
| マジックシールド | 物理防御上升魔法 |
| メイソウ | SP回复速加快 |

### 弓箭手：路因（ルイン）

——擅长用弓箭和长矛进行远距离攻击，要尽量避免与敌人埋身战

——使用武器：弓，枪，魔法书

**初始能力：** ●HP 36 ●SP 16 ●STR 12 ●DEX 18 ●INT 8 ●VIT 12

| | |
|---|---|
| ボウ | 弓威力上升、蓄力攻击可 |
| スピア | 枪威力上升、蓄力攻击可 |
| ヒキョリ | 攻击有效距离加长 |
| ミワク | 普通攻击附带魅惑效果 |
| タイクウ | 对飞行敌人伤害加大 |
| モリノチカラ | 召唤森林中的伙伴协助战斗 |
| クリティカル | 会心一击率上升 |
| ヒーリング | 一定时间内HP慢慢回复 |

### 龙战士：泰洛斯（タイロス）

——拥有近战最强的攻击力，但是攻击硬直时间较长，还有就是移动较慢。

——使用武器：斧，铁球

**初始能力：** ●HP 48 ●SP 10 ●STR 16 ●DEX 13 ●INT 5 ●VIT 16

| | |
|---|---|
| アックス | 斧威力上升、蓄力攻击可 |
| フレイル | 链球威力上升、蓄力攻击可 |
| シールド | 盾防御能力上升、一定几率完全防御敌物理攻击 |
| DEFキョウカ | 防具防御能力上升 |
| ヨロイハカイ | 被攻击的敌人防御力下降 |
| ブレス | 遭到攻击时以吐息反击敌人 |
| フオース | 使近身的敌人弱化 |
| マホウタイセイ | 各项魔法防御力上升 |

### 格斗家：匝库斯（ザックス）

——攻击力高与速度快是其特点，但防御力较弱。

——使用武器：爪，短剑

**初始能力：** ●HP 36 ●SP 10 ●STR 16 ●DEX 17 ●INT 5 ●VIT 12

| | |
|---|---|
| ツメ | 爪威力上升、蓄力攻击可 |
| ナイフ | 短剑威力上升、蓄力攻击可 |
| ヨケ | 敌攻击回避率上升 |
| クリティカル | 会心一击率上升 |
| ハンゲキ | 遭到攻击时以踢腿反击敌人 |
| トウキ | HP越少越厉害 |
| スタン | 一定几率使敌人气绝 |
| ビーリング | 一定时间内HP慢慢回复 |

### 忍者：莱潛（ライゼン）

——拥有所有人都望尘莫及的速度，以及忍者特有的技巧。

——使用武器：剑、短剑、卷轴

**初始能力：** ●HP 36 ●SP 14 ●STR 13 ●DEX 18 ●INT 7 ●VIT 12

| | |
|---|---|
| ソード | 剑威力上升、蓄力攻击可 |
| ナイフ | 短剑威力上升、蓄力攻击可 |
| クリティカル | 会心一击率上升 |
| ラクヨウ | 从空中落下物品给予敌人伤害 |
| カゲヌイ | 使敌人行动停止术 |
| イダテン | 行动速度加快术 |
| カワリミ | 受到攻击时随机变成木头免受伤害 |
| アサシン | 在敌人背后攻击伤害增大 |

## 僧侣：璞莉姆（プリム）

——擅长回复和辅助魔法，但攻击力较弱。
——使用武器：杖、魔法书、铁球

**初始能力：**●HP 39 ●SP 30 ●STR 12 ●DEX 10 ●INT 15 ●VIT 13

| | |
|---|---|
| ロッド | 杖威力上升、蓄力攻击可 |
| フレイル | 链球威力上升、蓄力攻击可 |
| ヒール | HP回复、状态回复、复活（ＬＶ高）魔法 |
| プロテクション | 物理防御力上升的魔法 |
| レジスト | 魔法防御力上升的魔法 |
| シュクフク | 全部能力上升的魔法 |
| シャイニング | 光属性攻击魔法 |
| メイソウ | SP回复速加快 |

## 黑暗巫师：布拉多斯塔（ブラドスター）

——擅长各种攻击性暗黑魔法以及变身魔法。
——使用武器：杖、魔法书

**初始能力：**●HP 30 ●SP 42 ●STR 10 ●DEF 9 ●INT 21 ●VIT 10

| | |
|---|---|
| ロッド | 杖攻击力上升、蓄力攻击可 |
| デーモンブレス | 暗属性攻击魔法 |
| ベノム | 毒爆发魔法、附带中毒效果 |
| ダクネス | 追迹暗黑魔法 |
| ポリモーフ | 变身魔法，变身后只能物理攻击，道具使用可 |
| ダンシングダガー | 剑召唤魔法 |
| ドレイン | HP吸收魔法 |
| メイソウ | SP回复速加快 |

## 二周目隐藏人物：？？？

——普拉多斯塔的孪生哥哥，特技完全相同

**初始能力：**●HP 54 ●SP 36 ●STR 18 ●DEX 18 ●VIT 18 ●INT 18

# 攻略流程



在听到库兰特尔（クラントール）王国开始举办比武大会的消息后，主角阿雷库斯（笔者选择单机战士）即动身前往王立斗技场参赛，途中遇到了一名叫柏肯（ボーケン）的冒险者，帮助他打败一只史莱姆后他会告诉主角一些游戏的基本系统，随后来到斗技场与骑士德斯哈特（デスハート）比试，德斯哈特由于轻视了主角而险些吃亏，正在此时突然传来公主蔻蔻特（ココト）失踪的消息，国王大惊之下中止了比武，并拜托德斯哈特去寻找女儿的下落，德斯哈特临行前向国王推荐极具实力的阿雷库斯，于是国王便请阿雷库斯去库兰特尔城一行，说有事相托。




来到库兰特尔城谒见之厅，国王告诉主角所要拜托的事，原来在离库兰特尔王国不远的地方有篝布麟（ゴブリン）族之寨，最近似乎蠢蠢欲动有要进攻库兰特尔城之势，因此国王希望主角去一趟以便调查事实真相，顺便打探一下公主的下落。

### エリア 1 ゴブリン砦

正式上战场，反正敌人也不强，先熟悉熟悉基本操作吧。途中来到篝布麟族一小中队的房间前听到里面的谈话，得知他们确实有进犯库兰特尔的企图，并且已把公主转移送往魔女ウィザリーの馆，至于关押公主的钥匙则就在中队长旁边的柜厨里，于是冲进去把他们全灭后得到钥匙（ろうやのカギ）。来到下一版面后先去左上方的房间可捡到一只红鞋（赤いクツ），然后再前进。BOSS战时要先引诱BOSS作出攻击，然后等其攻击完后动不了时再进攻，很简单。

回城报告后下一个目标就是关押公主的魔女ウィザリーの馆，但是要去那里则先要穿越ジャイアントの墓。出了谒见之厅会发现右边多出一位老婆婆，与她交谈后得知她家井里出现了怪物；去找那个曾经喊着找不到另一只红鞋的小女孩把红鞋交给她，小女孩为表示感谢就给了主角一只蓝鞋，可拿到商店去卖钱。

### エリア 2 コリーダおばあさんの井戸

与那个老婆婆交谈后便会出现此版面，敌人多为史莱姆与蝙蝠，相当简单的一版，BOSS战时只要当心别被敌人围攻还有小心那只黄色的史莱姆就能轻松获胜。胜利后返回王城与那个老婆婆交谈，她为了表示感谢会送主角雷或火魂玉。

装备上魂玉后消灭敌人会增长魂玉能量（K1：即屏幕上方的SOUL槽），集满能量后即可按Select键发动异常华丽的魂玉攻击。

### エリア 3 ジャイアントの墓

穿越墓地的途中会遇到两只木乃伊压藏灵魂的事件，要等那两只木乃伊搬开墓碑，灵魂露出来时再冲上去将它们解决，然后得到冒险家柏肯的灵魂。继续前进到下一版面，需要先到两边去拿两把钥匙才能通过中间的两道上锁的门。之后会遇到已经灵体出窍的冒险家柏肯，只要将先前得到的灵魂扔在柏肯的灵体上就能把他救活。BOSS是这个墓地的守护僵尸，攻击方式是以拳捶地震落岩石，可以先引诱BOSS捶一下地然后马上冲上去打两下后远离，如此反复即可。

回城报告后，国王会告诉主角一些关于魔女ウィザリーの馆里的情况，整理一下装备准备出发吧。

### エリア 4 魔女ウィザリーの馆

当找到关押公主的房间后，只要持有ろうやのカギ即可救出公主。继续前进某个版面会发现有一个空中悬浮的正方体，如果有爆弹的话（K1：不是手榴弹，是爆弹）炸碎它可得隐藏道具。BOSS战时一定要先将魔女身后的画像打碎，否则对魔女的任何攻击都是无效的。

回城后本来国王打算设宴犒劳主角的，没想到城里闹毛贼食物与一些宝物都被盗了，并且水晶也显出异常的光亮，于是国王再度委托主角去妖精之泉找光之妖精，顺便查找一下那些毛贼。

### エリア 5 妖精の泉

途中果然遇到了那些毛贼，不过先不要着急冲上去，等他们依次拿出宝物品头论足时再冲上去就可以拿到额外的道具，一定要抢第三个宝物。见到光之精灵后，没想到光之精灵认为主角要来污染光之力于是借助水之精灵大打出手，如果有条件的话最好装备一些防御水与光属性的防具再打。打败光之精灵后她终于相信了主角，并会拜托主角去海边向海盗船长传达海上有暗之力一事。



回到王城后从公主处取得海图就可以出发了（K1：如果没有救出公主的话游戏就无法继续下去），出发之前可先去上回用红鞋换蓝鞋的那间房间与另一个女孩对话，将从毛贼手里夺回的那件道具还给她，并选择"否"可得3000元报酬。

エリア 6
## バディの海贼船

上船后先打开船舱门左边的箱子救出船员才能进入船内，最后会遇到船长并开战，当他挥动大斧时会将主角慢慢吸过去，所以要尽量远离他，等停止后再攻击他，还有就是小心他的冲撞。打败他后得知原来都是一只章鱼搞的鬼，主角登上甲板后变会发现那只大章鱼，战斗时船会不断晃动，一定要看准时机以蓄力攻击来对付章鱼。




在城外的老爷爷说孙子寄给自己的信丢了，到下方城墙的内侧寻找即可找到，还给老爷爷后得知老爷爷的孙子被抓到了海贼船上，再次前往海贼船，在比较靠后的一个版面连续用４颗手榴弹炸开木桶找到了老爷爷的孙子，再用天使之羽将他送回城就行了。回城后再找他可得珍贵道具。

エリア 7
## 迷の漂流船

再去一次海贼船并打败船长的话便会出现此版面。

エリア 8
## 道具屋「イパネマ」の馆

去酒馆与柜台右边的女子交谈后便会出现此版面，其中如果用爆弹去炸那只鼹鼠的话则会出现密道并得到特殊装备。最后会来到一处隐藏的商店，并可捡到道具チラシ，回到酒馆交给那名女子可换一件装备。

エリア 9
## オードブル沙漠

此版面有点迷宫的味道，中BOSS是一只沙蜈蚣，要从它的最后一节打起，将身子消灭后再攻击头部。最后的BOSS战时只要注意躲避BOSS发的扩散旋风刃就能轻易获胜。

回城后发现公主又独自跑出去了，国王再次拜托主角去ジェラート洞窟寻找公主。

エリア 10
## ジェラート洞窟



在这里终于找到了被雪人冰封了起来的公主，先把周围的雪人消灭干净再打碎封住公主的冰块就能救出公主。BOSS很像一只乌龟，要先打掉它的脚才能攻击头部要害。回城后与公主交谈可获得冰属性魂玉。

エリア 11
## きのこの森

去王城内左下的房间，也就是以前用红鞋换蓝鞋、交还被盗物品获得3000元报酬的那间房间，与女子交谈后便会出现此版面。在这森林里找到了昏迷的老爷爷，先扔给他一个蘑菇（きのこ）吃，等他醒来后再扔给他天使之羽将他送回城即可，回城后再找老爷爷可得一件道具。在这个森林里还可以找到花，拿回去可以送给医院里的小女孩，送十次后可得珍贵装备。

エリア 12
## 悪魔の塔

开始时先不要着急向上冲，先听听敌人谈话，然后等出现钱袋时再攻击不迟。之前如果救出被冰封的公主则现在就可以进入恶魔之塔了。中BOSS主角的复制人，拥有与主角一样的实力，要小心应付。对付最后的BOSS时她停在地上的时候是攻击的大好时机，但是千万不要贪多，打几下后就赶快远离她，否则会被她抓上天的。

エリア 13
## ピナコラ－火山



之前最好能装备一些提升火耐性的装备，前进不久就会遇到暗之巫师，不过现在他只会物理攻击所以很容易就能解决他。遇到岩浆时要赶快通过不要逗留，第二次遇到暗之巫师，只要注意他要使魔法时赶快远离他就行了，也不是很难。最后BOSS是炎之守护神，注意看它是哪只手放火墙，然后到另一边躲避即可，抓住BOSS出手的空隙攻击，再加上水属性魂玉攻击应该很容易取胜的。

エリア 14
## 忘れられた地下牢

在斗技场８级战斗奖品中有地下牢地图，获得并带在身上就会出现此版面。

エリア 15
## 选ばれし勇者の遗迹

斗技场10级战斗全部通过后即会出现此版面。

エリア 16
## カオスキャッスル



这一版面机关重重并且敌人也十分强大，中BOSS又是之前遇到的那个暗之巫师，这次多了一招怪物召唤，除此之外没什么变化，干掉他继续前进。最后的BOSS竟然是失踪已久并被暗之力控制的骑士德斯哈特（デスハート），他的攻击方式是先发出旋风再突击，然后会坐在地上，只有这时候攻击才有效，因此要先尽量远距离躲避他的攻击，然后冲上去猛砍，如此反复。

エリア 17
## 太古の原生林

游戏后期仍然到王城右下有红鞋女孩的房间，通过房间右侧的密道找到一进行特训的狼人，交谈后即会出现此版面。第二次来到此版面会变成一片雪白，干掉BOSS后可捡到一个小雪人，带回王城去左上的厨房，通过右侧密道交给一个小女孩可换得珍贵装备。

エリア 18
## 孤の迷

在选ばれし勇者の遗迹的版面里打倒敌人死神有可能掉落地图，获得并带在身上就会出现此版面。

エリア 19
## カオスの空间

回城并从酒馆中出来后直奔王城谒见之厅，发现除了地上闪烁着奇怪光辉的水晶外一切都变成了黑白的，人也都不见了，此时再马上赶往酒馆，与老板交谈后进入酒馆地下与最终BOSS决战。

■后记：由于时间比较紧迫有些隐藏要素还未来得及发掘，比如与前作一样的特殊签名会有特殊效果以及光之神店的合成秘密这些笔者还没有找到，这里只好请各位玩家见谅了。对了，一周目后开始新游戏便可以选择黑暗巫师布拉多斯塔的哥哥进行游戏，这家伙的基本数值还挺高的呢。

文 Celestin · K1



# 全日本少年足球大会2

## ■目标——日本第一




本作是success推出的GBA上的又一款养成型足球游戏的第二作，其贯穿游戏始终的儿童风格也正符合任氏的低年龄层口味，有点像当年FC上的《热血足球》系列的作风。该游戏系统虽不及《创造球会》系列完善，但其简单朴实的风格却能带给游戏者轻松愉悦的游戏氛围。本作游戏的最大特点是间接操控比赛和直接控制训练中“个人练习”的球员，游戏只涉及球员的成长训练而没有《创造球会》系列中那样繁杂的球队经营管理，球员的训练养成是整个游戏的主线，游戏中会参加各项赛事通过锻炼累加经验并提升等级为最终达成全日本第一的少年球队的终极目标而奋斗。

| GBA | 厂商：SUCCESS | 发售日：不明 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：SLG | 价格：5800日元 | 其他：—— |

■文/nakazawa

本游戏同样支持网络通信对战，用自己辛苦经营的进度与好友进行对战也会获得极大的成就感。游戏主菜单上的"NOTE BOOK"选项设计极富创意，几乎就是一本足球专用术语的解释辞典，甚至连一些最新的规则都被收录在其中的ルール选项中，闲暇之余学习了规则之后还可以进入クイズ中参加足球规则的问答游戏，每次都会提出十个问题，要是觉得自己是真正的球迷的话不妨来这里测试一下你的铁杆度，当然前提是你要略懂一些日文。再加上游戏中收录的在日本足协注册的近万支全日本各地的少年球队实名登场，使得这卡带已经不仅仅是游戏了，更是一部足球资料库，再加上游戏中训练时的一些迷你小游戏，本作就更值得珍藏了。




## 1 球队的选择

游戏开始有两种选择球队的方式，即"新规チーム"和"登录チーム"。

**一、新规チーム的作成**

**STEP 1** 地域选择——从全日本的43县2府1都1道中选取球队的所在地，所选地不同则球队的初始球员以及其能力强弱都有所不同，像静冈等日本足球传统强地的实力确实明显高于其他地区，所以选择一个好的所在地对于日后球队的成长十分重要。

**STEP 2** 球队命名——可以用假名、汉字、英文及数字等给球队取名，若未设定则默认的球队缺省名则是"サクセス"本游戏的制作商名。

**STEP 3** 球衣作成——先是シャツ球衣样式的选择，共20种。然后再进行颜色搭配，分别有シャツメイン主色选择、シャツサス辅色、ショーツ球裤色和ストッキング球袜色，都分别有16种配色方案。

**STEP 4** 选手变更——可对全部20名球员进行编辑设定，若不改动直接选择"OK"使用游戏的默认设定。球员编辑①命名：可以任意命名，甚至可以制作出一帮贝克汉姆和罗纳尔多等的皇马巨星们供你使唤，可以把童年常在一起踢球的小伙伴们的名字输进去再回忆那快乐无忧的童年。②相貌作成：包括轮廓（5种）、发型（10种）、目(10种）、鼻（10种）和口（10种）。③接着选择背番号（1至99号），身高（100-199cm，由于是少年足球，游戏中普遍球员身高都在140cm左右，上160cm都算是巨人了），体重（20-99kg），血型和性格，其中性格对球员的影响较大，特别是临场的表现和能力的成长，包括：一匹狼、热血、ふきっちょ、平和主义、お调子者、アマノジヤク、こわがり、おだやか、明るい、仙人、人情派、おせっかい、生意气、かり勉、ガマン强い、せ渡り上手、まじあめ、やさしい、负けず嫌い、短气、あわてんぼ、のんき、ひようきん、キザ、わがまま、变わり者、てきとー、オヤジ、泣き虫等共30种。




**STEP 5** 教练选择——同创造球会系列一样，需要选择一位适合自己球队的监督来指导球员平时的训练和比赛，这里共有六位教练供你选择：丸山康裕（31岁，前职业足球选手，足球理论丰富）、ジョニー别府（36岁，性格酷，指导力强）、ジロー・フェリーニ（40岁，具有独自的足球哲学）、滨田美香（22岁，小学教师，有实战经验）、路鸠传次郎（60岁，自信但性格较顽固）、古谷すびあ（20岁）。

**二、登录チーム的选择**

从在日本足球注册的全日本的近万支少年球队中直接选择一支进行游戏，先选择地域，再选择当地的球队。（仅从该游戏中的这一点就看到中日足球在青少年培养上的差距而不得不让人为中国足球的现状感到悲哀）之后也同样可对球衣和球员进行编辑。

## 2 游戏进程

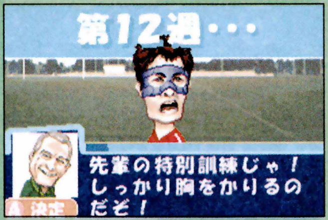
游戏是以周为单位进行的，选项简单，基本上是以平时的训练为主，每周只能进行一项操作，在当周结束时系统会提醒是否存档，S/L大法在本作中同样适用。游戏进行中常常能收到日本各地和海外的一些少年球队的挑战，通过比赛锻炼队伍和提高战术应用的能力，为之后参加的一些正式的少年足球大会累积经验提高等级。

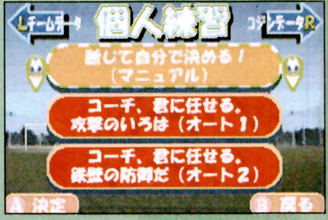
游戏的主页面有四个菜单选项：全体练习、个人练习、ミーティング和休み。

■按L键（チームテータ）可查看球队资料，包括攻击力、守备力等的等级。

■按R键（コジンテータ）可查看20位球员的个人资料，选中球员后按A键可查看其具体资料，除了身高、体重、血型和性格等还有具体能力。共有十项能力参数：体力、テクニック（技术）、走力、瞬发力、ボディバランス（身体平衡力）、疲劳度、パス成功率（传球成功率）、シュート成功率（射门成功率）、PK成功率、キーパー（守门能力）。

各项能力都可以通过"个人练习"得到提升，疲劳度则由"休み"来得以恢复。

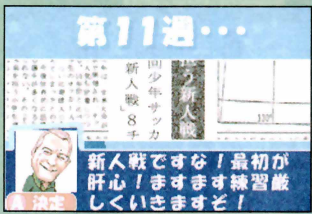



**一、全体练习**——有两项，对全队进行战术指导练习，提高球队的整体作战能力，增加战术应用的熟练度，有点类似当年SS上《足球RPG》中连系的使用，不过这里一共只有三种连系战术：ドリブル突破（控球）、パス（短传渗透）和サイドチュンジ（套边）。

1.指示通りに动きなさい（マニュアル）——在练习画面下方会依次出现ドリブル突破、パス和サイドチェンジ等字样，当其中某一项出现时按A键后本次练习便会进行该项训练。战术的熟练度也正是在这里提升的。而今后在实际比赛中也会因发起率的提高而出现战术的选择应用。

2.思う存分やってみろ（オート）——该项是对上面战术练习的实战检




验和运用。

**二、个人练习**——共三项，对每位球员的个人能力进行提升，但要游戏者亲自进行迷你游戏的操控来练习，游戏失败的话也意味着练习失败，这对手感和反应有一定的要求，是本游戏最大的特点。

1.断じて自分で决める（マニュアル）——共包括九项训练即九种迷你小游戏，先得为每名球员选择好将要进行的训练内容，然后会依次进行游戏，最后再根据游戏结果看训练成果，但如果游戏中途失败的话，该项训练也会失败而没有成果。所有个人训练及其游戏方法见下表：

●注：所有的训练游戏中都要求全部成功，一旦出现失误则该训练结束并宣告练习失败而无任何提升效果。

| 个人练习类型 | 练习示图 | 控制方法及达成条件 | 提高能力 |
|---|---|---|---|
| 1基础体力（往返跑练习） |  | 往返跑练习，当屏幕上方A键提示钮变红时按下A，要求5个往返共按10次A键全部成功。 | 体力、走力 |
| 2ドリブル（控球绕杆跑练习） |  | 在12秒内用方向键控制持球队员按指定路线进行绕杆跑到达终点。 | 走力、技术 |
| 3デイフェンス（防守断球练习） |  | 在10秒内断下全部迎面跑来的运球队员的球，用方向键上下移动位置，按A键断球。 | 技术、身体平衡力 |
| 4シュート（射门练习） |  | 由底线球员推球至门前，当球移动到指示方框内并变为红色时按A并配合方向键射门，要求5次射门全部成功。 | 射门成功率 |
| 5フリーキック（直接任意球练习） |  | 有由4人组成的人墙，当球门范围内随机移动的指示方框内没有叉符号时按A键射门，要求5次全部罚中。 | 射门成功率 |
| 6キーパー（守门员扑球练习） |  | 操纵守门员用方向键+A进行扑球，要求5次全部成功。 | 守门能力 |
| 7走りこみ（长跑练习） |  | 要求在15秒内连击A键控制6位球员方阵全员到达终点，击打A的频率越快则球员的跑动速度也就越快。 | 走力、体力 |
| 8リフテイング（颠球练习） |  | 在10秒内用方向键移动球员位置，当球下落时按A键进行颠球练习，要求全过程球不落地。 | 技术、身体平衡力 |
| 9パス（传接球练习） |  | 10秒内的传球练习，当下方指示方框内出现提示要求击打的按键并变红时按下A键或B键，类似于跳舞机游戏，要求所有的击打全部成功。 | 传球成功率 |

2.コーチ、君に任せる 攻击のいろは（オート1）——将以上基础练习中应用于攻击时的实战检验练习。

3.コーチ、君に任せる 铁壁の防御だ（オート2）——将以上基础练习中应用于防守时的实战检验练习。

**三、ミーティング**——是进行战术安排的选项，有三项，分别是：

1.フオーメーション——进行阵型的安排，共有13种基本阵型。

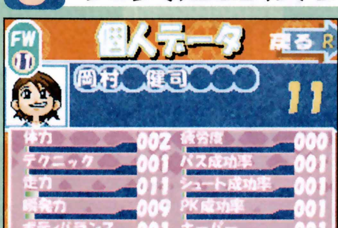
2.ジション——进行出场阵容和位置的变动以及参赛16人大名单的调整。

3.そしてキッカ——比赛中CK以及FK等定位球主罚者的决定。

**四、休み（休息）**——选此项的话本周将不进行任何训练，球员们的疲劳度减少。




## 3 比赛进行及事件







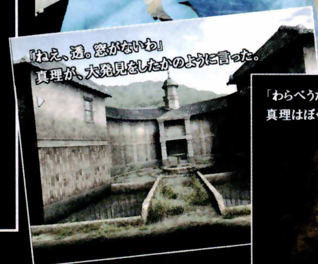
比赛的进行则较为简单，基本上还是强制性地观看动画，只是当出现临场的战术使用画面时则需要进行选择使用何种战术，这和平时的全体练习的效果有关，熟练程度越高则其在比赛中的发动率也就越高，成功率也就越高。

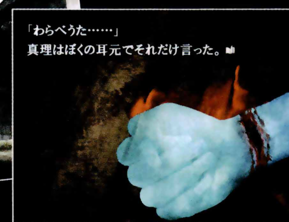
在游戏中有时还会出现一些突发事件，比如足坛前辈来进行专门的个人练习的指导或者一些令疲劳度大幅度减少的事件，还有一些事件则是比赛事件，比如新人战或海外少年队的邀请赛等。

（全文完）





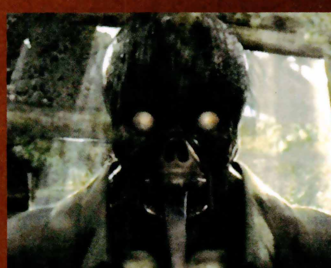




静悄悄地我来了，却无法悄然离去，一纸轻薄的请柬，一场恶梦的盛宴……

| PS2 | 厂商：CHUNSOFT | | 发售日：2002.7.18 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：6800日元 | 其他：—— |

## 攻略前言



被评为五颗星最高恐怖度的剧本终于登场!!惨杀篇没有太多曲折的剧情，能成为恐怖度之首自有独到之处，五个分支结局的惨烈程度更在最终结局之上。

注意：免疫力低的同志务必跳过以下4页。

## 剧情小说连载之五

### 童谣篇[第1－25章]

**[第1章] ~请柬~**

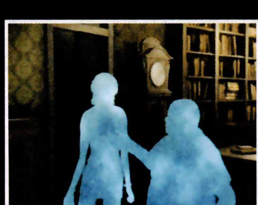
我（透）和真理接受我孙子武丸的邀请，于八月十五日前往三日月馆观光旅行。

**[第2章] ~送迎船~**

船长向我们介绍三月日岛的历史。

“三日月岛……曾被当地人称为监狱岛，明治时期被当地的旧家岸猿家建成私家监狱。

最近有个叫我孙子的傻瓜把那里买了下来。”



躺在一旁的小林（《恐怖惊魂夜》雪山寓所的老板也是真理的叔父）对于没有接到请柬大为不满。

**[第3章] ~童谣~**

岛上至今还流传着这样的童谣……

（1）好疼哪，好疼哪，底虫村的慎太郎，哭泣着喊疼。螃蟹问哪里疼？坏黄鼬割断了我的喉咙，让我无法讲话；

（2）讨厌哪，讨厌哪，底虫村的女郎蜘蛛，哭泣着嚷讨厌。狐狸问讨厌什么？坏黄鼬砍掉了我的手脚，让我不能走路；

（3）好可怕呀，好可怕呀，底虫村的山姥，哭泣着说可怕。乌鸦问为什么害怕？坏黄鼬把我吊到高高的地方，让我动也动不了；

**[第4章] ~风祝波祝神社~**

“波涛汹涌，暴风肆虐。”船长望了望天空。

**[第5章] ~三日月馆~**

银色头发满脸皱纹的老太太菱田キヨ迎接我们进入三日月馆。

**[第6章] ~再会~**

来三日月馆观光的客人们都是上次雪山寓所的旧相识——俊夫、绿、可奈子、启子。

**[第7章] ~陌生人~**

作曲家村上与游戏制作人正冈先后到达，大家相互询问后才知道所有人都没有见过我孙子武丸!

**[第8章] ~香山登场~**

50岁左右红脸膛的香山给大家介绍自己年轻貌美的新婚妻子夏美。

**[第9章] ~我孙子没来~**

客人全部集合完毕，菱田解释说我孙子有急事稍迟些再来，向大家谢罪，并请大家参观三日月岛。

**[第10章] ~晚到的客人~**

来到海滩，乘坐汽艇的美树本洋介（30岁的自由摄影师）突然到来。

**[第11章] ~风切之镰~**

风被人们认为是不祥之物，因为邪神会乘风而来给人们带来疾病和不幸，于是就有将镰刀之刃朝向风吹方向的习俗，称作风切之镰。

三日月馆C字型两端的窗户两侧分别安置了风切之镰。

**[第12章] ~食堂事件~**

晚饭时众人落座后开始讨论我孙子何时到来…菱田告知大家必须等到明天晚上才会来船接返。

**[第13章] ~分房~**

整个公馆呈“C”字型，所有的房间都面向中庭，只有东端房间和西端堆放物品的仓库房间各有一个窗户，菱田嘱咐大家夜里务必将门锁好。

**[第14章] ~客厅~**

在客厅大家边喝酒边闲谈，正罔抱怨自己的房间没有窗户，而他有闭室恐惧症……之后一个人步伐踉跄地上了楼。

**[第15章] ~镰鼬之夜~**

“这个地方每五十年都要例行一次暴风。”菱田微笑着低声说。“今夜就是五十年一度的暴风之夜－－镰鼬之夜。”

**[第16章] ~噩梦~**

我回到房间躺在床上做了噩梦……突然传来一声凄厉的惨叫……我和小林一起将绿的门撞开。

**[第17章] ~第一悲剧~**



床上躺着的竟是……喉咙被切开痛苦死去的正罔!!!

大家都被叫起，才知道绿睡在正罔的房间，俊夫解释

说正罔有闭室(无窗)恐惧症，与绿换了房间。

大家慌忙联系警察，却发现电话线已被切断，三日月岛陷入完全孤立状态。

### [第18章] ~馆的调查~

为了排除外人作案的可能性，我们开始对三日月馆做彻底搜查，直到确认馆内确实没有其他人。

### [第19章] ~推理~

得出结论，这个馆除我们以外没有其他任何人，杀害正罔的凶手，就在我们这些人中间。

### [第20章] ~岛是圆环状的~

由于海面水位下降现出岩石，我们彻底被困在这个岛直到下次海水满潮！

### [第21章] ~第二悲剧~



洗手间内，夏美仰面横躺在地，脸色乌黑，被脖子上缠绕着的狐狸围脖勒死，右手手腕几乎被砍断。

### [第22章] ~绿是犯人？~

真理发现夏美的右手很奇怪，掰开后发现死者紧握着一绿色指甲油小瓶。

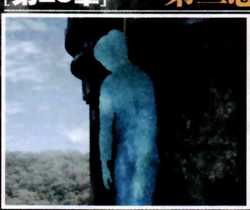
### [第23章] ~疑心暗鬼~

回到客厅，小林质问菱田我孙子是谁，菱田表示自己一直和我孙子电话联络，从未见过我孙子！

### [第24章] ~食堂事件二~

八月十六日正午，众人发现菱田失踪，于是一起搜查。

### [第25章] ~第三悲剧~



菱田吊死在“缚首之塔”塔顶！

我提议将菱田的尸体放下来。但大家默然无语各怀心事，我也只好放弃。

## [惨杀篇]

### [第1章] ~第三悲剧~

众人回馆。我心灰意冷，眼睛望着脚下，忽然发现在杂草丛中有一黑色记事本。我拾起记事本慢慢翻阅起来。

进入食堂，大家怀有某种期待似的齐望着我。

“犯人已经揭晓。”我拿起黑色记事本。

“这是菱田的日记，菱田是自杀的，并且……菱田就是〈我孙子武丸〉。”

“什么！”香山大叫起来。“那个老太太会是杀人犯？”

我打开记事本开始朗读——

*一切都准备好了。*

*所有人集结到这个岛上。*

*是我邀请大家前来的。*

*他们已经再也不能返回了。*

*直到一切终结。*

*我准备了晚餐。*

*依照书中标注的份量在饭里下了药。*

*他们会陷入沉睡不再醒来。*

“究竟那个叫做菱田的老太太是什么人？为什么要杀正罔？”村上追问。

“这些记事本上都没有写，所写的是，初次杀人的……喜悦。”

“喜悦？”小林感到惊讶。

“是的。菱田体会到了杀人的快感，虽然感到困惑却无法自拔，于是再次杀人，纯粹是为了享受杀人的快乐。之后，对自身嗜杀本性感到恐惧的菱田离开公馆悄悄进塔上吊自杀。”

“那么，一切都解决了！”俊夫的脸上浮现出喜色，和绿两人手挽手上了二楼。

真理读完日记扬起了脸。

“我曾经怀疑过菱田就是我孙子武丸。但是，为什么她会变成那样？”

事已至此，理由是什么都无所谓了。

不过……还在塔上吊着的菱田倒有些可怜。

### [第2章] ~破烂山~

“你在做什么呢？”香山在后面问道。

“在找梯子。”我回答。

“想把那个老太太放下来吗？我帮你吧。”

一打开二楼顶端小屋的房门，就闻到一股令人窒息的发霉气味。

梯子埋在破烂堆中，我和香山开始清理碍事的破烂。

“哇！”香山突然大叫，两手拚命往裤子上擦。

“怎么了？”我尽力压抑急剧跳动的心，以平静的声音发问。

一个如同小猫大小的龙的木雕装饰物落在地上。



龙以树枝天然的形状磨制而成，表面无数小贝壳状的突起使人感觉一些异样。

“住手！不要用手去碰！”

香山的大叫声止住我伸向木雕的手。

“这个东西的表面滑溜溜的，有一种令人讨厌的触感。”大概是注意到了我惊讶的表情，香山自己也感觉有点不好意思。

终于从破烂山中取出了梯子。

“实际上，放老太太下来有两个目的。其一，当然是因为菱田可怜；其二，则是要确认那里吊着的人是否真的是菱田！”香山边走边说。

“什么意思？”

“不觉得菱田死得蹊跷吗？或许只是放了一个假人，使我们相信她已经死亡。然后……再次杀人！不能排除这种可能！”

我陷入沉默，记事本的确有可能是特意落在塔边草地上的！

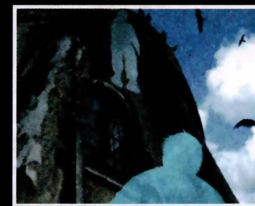
### [第3章] ~缚首之塔~

真理在塔下等待。三人将沉重的梯子架到塔上，梯子在圆筒状的塔上显得极为不稳，仅在微风中就开始吱呀吱呀地摇晃起来。

“不要紧吗？”真理关切地问。

“不碍事的。”回答的声音却在颤抖。

塔顶上层聚集了大群飞舞的乌鸦，我一边挥手驱赶一边攀登，终于到达梯子的顶端。



向上望去，低垂着头的菱田已经呈现在眼前。

菱田苍白干瘪的皮肤在眼前异常清晰……从口中突出像海参一样充满淤血的长长舌头。由于颈骨脱臼，脖子很不自然地拉长垂下。

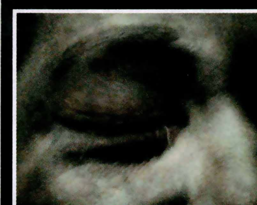
这绝不是什么假人，确定无疑是一具死尸。

虽然死去的菱田面目可怖，但我的双眼却无法从尸体上移开，仍目不转睛地盯着那具死尸。

……是错觉吗？死尸的眼皮好像动了一下。

眼泪流了出来。不，不是眼泪！

是几根白色的丝线从眼角垂落下来！



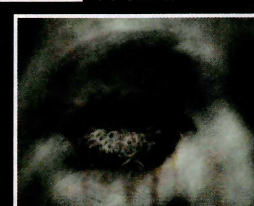
正在这时，一只乌鸦落到死尸头上。

乌鸦像行礼一样低下头，乌黑的鸟嘴朝死者的眼睛啄了下去，拽出凸裸的眼球。



我失声惊叫，乌鸦飞走。

接着，从菱田黑色空洞状的眼窝里溢出了什么东西，啪嗒啪嗒地直落到我的面颊上。



我慌忙用手将那种东西拂去，感到一种滑溜溜的触感。

抬起手一看…手背上附着了数根2、3厘米长棉花丝状的东西，正在蠕动……



“虫子！”我大声惊呼，连忙用手去掸，梯子剧烈摇晃起来。

慌忙中伸手去抓梯子，但为时已晚。身体失去平衡飘浮般地离开梯子，向下坠去……

### [第4章] ~逃走~

睁开双眼，浮现眼前的是房屋的天井，自己正躺在床上。

……想把吊在塔上的菱田的尸体放下来，登上梯子……

记忆慢慢开始复苏。

“虫子！”我猛然想起什么，使劲掸着手背，想把那种东西除掉。

可是……手背上什么也没有，没有附着什么虫子。我松了一口气。

再一次环顾周围，是自己的房间，房间里死一

般沉寂。

我轻轻下了床，攀扶着墙壁在走廊里步履蹒跚地走向隔壁村上的房间……

"村上先生！"听不到回答，我敲了敲房门，门微微开了。

"村上先生！"我又叫了一声，推开房门向里面张望，猛然间闻到一股恶心刺鼻的血腥臭味！



床上的人以单手高举的姿势靠在墙上，模特一般，紧贴墙壁的手腕上方…手掌心处牢牢钉着一枚粗大的铁钉！并且……脖子以上什么都没有。

不会错的，单从染血的服装也可以辨认出……是村上。

我呆呆地僵立在门口。

转身关上房门，胃里一阵绞痛，我用手撑在地上不停地呕吐。

由C字型走廊的一端一口气跑到另一端。

房门大大敞开着，那是启子的房间。



从敞开的房门可以一眼看到里面的状况，像是展示给外面看一样，正对房门的里侧墙壁上并排倒挂着三具尸体，六只手臂无力地垂在下面。

会不会……其中有真理……

我呼吸沉重慢慢靠近，可以感到自己心脏的剧烈跳动，手指无法抑制地颤抖着。

呈现在眼前的是三具被砍掉脑袋的无头僵尸！

尸体正下方各有一个盛满血的铁桶，房间里充满了使人窒息的血腥臭味。

桶里还在叭嗒叭嗒地接着滴落下来的鲜血。

墙壁上、地板上、铁桶里……全部都是血。

手指的抖动越来越剧烈。突然，我从房间中飞身奔出。

来到真理的房门前。

门打不开，好像上了锁。

"真理！真理在里面吗？"

"……是透吗？"门内传来微弱的声音。

"真理！你没事吧？"

"外面还有谁？"

我环顾了一下周围。

"没有别人。"

"等一下。"

门内传来咔嗒咔嗒的声音，大概是在搬开抵在门上的重物。

"那不是透吗！"

我循声回头望去，只见香山搀扶着小林满脸喜悦地走过来，小林虚脱乏力状完全依靠在香山的身上。

"真是倒了大霉。"香山说着话来到我的面前。

正在这时……小林一直低垂着的脸扬了起来，像是要诉说什么似的盯着我的眼睛。

嘴唇一张一合，却发不出任何声音。

"香山先生，究竟发生了什么事？"

香山放下小林，让他趴在地板上。

这时清楚地看见——小林的后背刺入了一个近乎没柄的镰刀！

"小林先生！"

"不要碰！"香山一边叫一边握住镰刀刀柄。

"一二三！"香山大声吆喝着一下子把镰刀抽了出来，顷刻间鲜血如喷泉般倾射而出。

"怎么可以直接把镰刀拔出来？！"

"呵呵，不拔出来的话，怎么进行下一步工作呢?"

"做什么……"

香山高举起镰刀，染满鲜血的刀刃向小林的脖子砍去。

镰刀砍进脖子再拔出来，地板顿时被飞溅的鲜血染红。

鲜血的喷溅声中混杂着小林低低的呻吟。

"一、二、三，嗨呦……嗨呦……"香山一边蛮叫着一边卖力地切割小林的脖子。

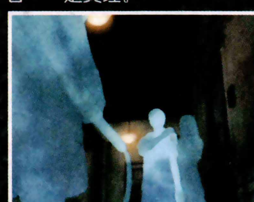
小林摇摇晃晃的脑袋被香山用脚重重踩在地板上。

"一、二、三！嗨呦……嗨呦……"

香山朗诵咒文一样大声吆喝着，眼看小林的脖子就要被砍断了。

我僵立当场，一动不动地看着眼前发生的惨剧。

背后传来的惨叫声使我一下子清醒过来，回头一看……是真理。



"危险！"真理大叫。

我条件反射地将身子向一侧一闪。

左肩顿感撕裂般剧痛，划过的镰刀在肩头留下了一道不小的伤口。

"躲得好！"香山咧着嘴龇牙微笑道。

"快逃！"我一把拉起真理的手，用头向香山腹部用力撞去，香山一个跟斗向后倒下。

奔出走廊、冲下楼梯、直奔一层大门，大门敞开着。

我们逃出大门……没命的奔跑着……

## [第5章] ~枫之津~

不知何时我们跑进山中。

"……不行了。"真理呼吸急促，脸色苍白精疲力竭地坐下。

"……究竟……发生什么事了？"我也背靠树干坐下。

"……我也不明白啊。"真理眼眶周围现出黑黑的眼圈。

"将失去意识的你送回房间后，听到俊夫的惨叫声。我跑向俊夫的房间上去敲门，香山从房内出来，右手握着染血的镰刀。左手…提着俊夫的脑袋！"

说着说着，真理的身体颤抖起来。

"我逃进自己的房间紧锁房门，用床之类的东西死死抵住门……"

"已经没事了。"我搂着真理的肩微笑着安慰道。

背后传来足音，真理低声惊叫，我也吃惊得几乎跳起来。



"没事吧？"是美树本，没有想到会在山里遇上他。

"你也没事吧？"我反问道。

"我可没那么逊。"美树本笑了出来。

我们把香山的事向美树本做了说明。

"香山为什么会变成那样？"

"知道〈ふうのしん〉是什么吗？"

"啊，那不是童谣中提到过的坏黄鼬的〈ふうのしん〉吗？咦？美树本是从哪里听到的呢？"

"来这个岛之前，我曾经去过本地的渔港，那里的渔师送给我一张观光地图。"

美树本从口袋中取出一本小册子。"这里写着歌谣。"

底虫村的村之众
一人不剩地死去吧。
问为什么要死掉呢？
坏黄鼬的枫之津
连最后一人也要杀掉。
岛上再也没有一个人
剩下来的只有风

"〈ふうのしん〉写作〈枫之津〉，这一带尽是枫树，我想这些枫树一定是岸猿家的人种植的。"

"〈津〉字从偏旁部首的三点水大致可以看出是和水相关的词语，应该与汁、液之类的有关。"

"〈枫之津〉和坏黄鼬有什么关系呢？"

"我想坏黄鼬恐怕缘自于那个暴风之日的名称〈镰鼬之夜〉。岸猿家的当主种植枫树或许也是由于〈枫〉字的组合是〈木+风〉。"

忽然间……我意识到了一件奇怪的事。

美树本特别在意我肩上的伤。

不，不是在意，而是在刻意隐瞒自己的在意，不时向我的伤口处偷偷张望。

"怎么了？"我问美树本。

"不，没什么。"美树本的视线从我的肩部移开。

"我推测，歌词所表达的意思是——枫树的树液会如同<坏黄鼬>一样杀人。"

"我不明白你说的话。"

"是吗？"美树本伤感地叹了口气，突然改变了话题。

"香山也上了这座山了吗？"

"多半还没有吧。"

"那么，你见过他触摸过这个东西吗？"

美树本取出一根树枝，龙形树枝的表面密密麻麻的布满了小瘤子状的疙瘩。

"啊！"我叫出声来。"那是放在馆的仓库小屋里的东西，香山曾经摸过。"

"这个东西……一摸就会一手湿……"

美树本将树枝放在地面上，用厚厚的鞋底猛踩。

树枝一下子被捣烂，从破裂的树枝中，涌出大量弯弯曲曲丝块状的东西。

"是虫子！"我不禁大叫起来。



无数细丝般的白虫子扭动着身体一边蠕动一边四散绽开。

"这些虫子是寄生于枫树里的线虫，不过它们像是也能寄生于人体。"

我和真理同时站了起来，尽可能离虫子远一点。

"被寄生后的人就会像菱田、香山那样。"

美树本又在不时窥视我的肩伤，我感觉到美树本视线中透出来一股寒气。

"那本日记中所写的内容，我现在已经完全了解了……那种杀人的快乐。"

“你想说什么？”我拉住真理的手慢慢后退，这次并不是为了避开虫子。

“到这个岛以后我上了山，看见……在那边的枫树林中与这根树枝同样长满瘤状物的树非常多。后来，我拾起了……树枝。”

“美树本……”

“那些细小的虫子从汗毛孔钻入了皮肤，触摸时有某种感觉，一种痒痒的令人讨厌的刺痛感。之后开始产生了奇怪的感觉，总感觉到自己不满足，就像是特别需求女人时的那种感觉。”美树本笑了起来。

与其说是令人不快的笑，还不如说是一种古怪的、人类所不应有的表情。

“最初的杀人事件发生后，好像开始发觉自己渴求的是什么。虽然心里明白却又强行否认。然而，第二个杀人事件又发生了。那时的我终于明白那是一种无法否认的欲求。”

我和真理都说不出话来。

“血。我想看血。那种充溢着温暖生命的红色的液体，想去看、想去闻、想去舔！”美树本伸出舌头，舌尖如同蜥蜴般贪婪地舔着嘴唇。

“但是，我忍住了。我明白，那种欲求一旦放任就完蛋了。我看到了菱田的死，那个傻瓜没有忍耐住，当然还有另一个傻瓜…香山，放任自己的欲望为所欲为。”

“岸猿家历代当主都非常残虐，一定也患了同样的病，不过他们拥有满足那种欲求的权力。尽管如此，结果还是使家族灭亡。”美树本一边说着一边看着我的肩。肩部的伤。从那里溢出的鲜血。

我明白美树本视线里所含的意味了。

“好了，明白了就快逃吧。香山应该也在这一带附近，我打算以那个家伙为对手以满足自己。但是，无论最后剩下谁，剩下的人都会成为你们的敌人，



现在的我也马上就快要将你们……快逃吧！趁我现在还是人的时候！”

对不起。我的嘴唇动了动，随即拉起真理的手跑起来。

## [第6章]　~对决~

我们在山中慌不择路地奔跑。双脚像是被地面拉扯似的一次又一次摔倒。

日暮降下，三日月岛再度呈现出“啃下一角的面包圈”形状。

到达海岸我们就能乘坐美树本的汽艇离开了。虽然还不太熟悉操纵汽艇，但应该不会有太大问题。

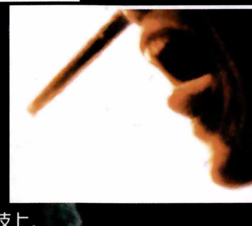
然而，海岸却迟迟无法看到……或许一直在同一个地方转着圈。即便这样我们也不能停下脚步，不敢停下脚步

有人从后来追上来了，是香山？还是美树本？不



管是谁，反正都已经成了杀人狂。

眼前渐渐出现海岸的岩石……一棵树上还结满了果实，我长长舒了一口气停下脚步。



夕阳将果实染得血红，不对…果实变红并不是由于夕阳的原因！六个奇怪的果实是…六颗血淋淋的人头。每张面孔都龇牙咧嘴显露出极度痛苦的表情被穿刺在树枝上。

真理紧抓着我的手腕失去了知觉。

“怎么样？是难得的珍品吧？”

用不着看就知道是谁，我慢慢转过身，动作如同慢动作一样异常迟缓。

“怎样，这些是艺术的结晶。可以称得上是objet（注：现代资产阶级颓废艺术流派的绘画、雕刻中，为了取得奇怪的、幻想的效果而使用的非艺术性题材）吧。”香山的手里提着美树本的人头！



“尸体也会让人感动得热泪盈眶啊。”香山脸上浮现出喜悦的笑容凑近过来。

我伸手摸进口袋，那里应该有一个可以给我反击机会的东西——小的裁纸刀。

“还要加上你透，成为我的艺术品。怎样？令人高兴吧？”越来越近了。

“之后再对付真理。我从来都是把美味留到最后吃。”更近了。

“可惜的是夏美被杀了，我真想自己亲手杀了她。”

我猛踢地面，湿润的泥土弹跳起来阻碍香山的视野。从口袋里掏出裁纸刀，刀尖径直向香山的胸口刺去。刀尖触到香山的瞬间，香山挥动手臂，美树本的人头“砰”地打到我的手上，小刀被弹飞了。但是我的身体由于惯性已无法止住……高举起镰刀的香山被我撞倒。

背后火燎般的疼痛骤然袭来，难以忍受剧痛我翻滚着发出惨呼。香山猛地推开我站起身来，继而用脚踩住我的后背。再次感到尖锐的疼痛，温热的液体顺着我的脖子流淌下来，是从我的后背喷射出来的血。“觉悟吧！”听到香山嘲笑的声音。香山高举镰刀对准我的脖子砍下。

在此瞬间，我迅速翻身……眼前出现手持镰刀的香山的脸。我用握紧拳头的左手猛击他的脸，拇指准确无误地插入香山的眼球。扑哧一声响，香山厉声惨叫，两手捂住面颊站起身来，顺着手指缝鲜血直流。



我站了起来，忘记了疼痛，痛殴血泊中的香山，呻吟着跪在地上的香山像是在向我求饶。但是，我不会被其欺骗。他所祈求的只有死。我举起镰刀，镰刀自脖颈斜斜贯入肉里。香山再次发出惨叫向后倒下。

我挥舞着镰刀，一下、二下、三下！血，溢出的血，鲜血四处蔓延……

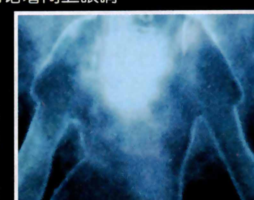
我一边大口喘气，一边向下望着香山，不，望着一块染满血的肉。

太阳沉入大海，夜幕降临了。

我来到失去意识的真理身边。在毫无防备的身体面前，我再次握紧了镰刀……剧痛复苏了。我像抽去芯一样倒在地上，躺在真理身旁。再没有抱起真理运到汽艇的力气……迎接的船该来了吧。或许真理醒来后，我们就可以乘上汽艇。头脑中传来低语声，紧握镰刀刀柄的手并未失去力气，难以抵挡的欲求在我的体内迅速膨胀，还是尽快失去意识为好。

望向天空，透过树枝间隙一弯明月高悬天际，不知何时黑夜已悄然袭来。

睡吧，我喃喃自语着闭上眼睛……



有谁在我身边，可以感受到视线，然而眼睛却睁不开。

对了，是真理苏醒了吧。那样的话……

我手上紧握着的镰刀被夺走了！难道……脖颈上感到凉意。

我明白了。真理看到那些人头后失去意识，并不是



由于恐惧，而是由于…被迅速膨胀勃的异形的欲望所击溃。

无人岛的荒野上，一少女一手持镰刀，一手提着人头状物体漫无目的地蹒跚而行。

镰刃深深刺入我的肩头，奇妙的是我竟然感不到疼痛。

我的手死死卡住小林的脖子……瞬间小林的脸色变得通红。

“你，不过是只家兔……”小林的脖子以异样的角度扭曲，之后便听不到声音了。

□文/LIGHT（光明・Shining）

### 惨杀篇部分流程

**投入度：** ☆☆
**攻略难易度：** ☆☆☆
**噱头指数：** ☆
**恐怖感：** ☆☆☆☆☆
**诡异度：** ☆☆☆☆
岛名：三日月岛（监狱岛）
神社名：风祝波祝神社
石碑名：祭神 建御名方神

**由童谣篇[第25章]进入｛惨杀篇｝**

**[第25章]**
选B：ぼくは肩を落とし

**惨杀篇**

**[第3章]**
选A：手を振り
**[第4章]**
选A：手の甲から
选A：その场に
选A：荒く息を
选A：香山さんの
**[第5章]**
选A：もう、大丈夫さ
选B：どうかしました or 选C：枫の津と
**[第6章]**
选A：いずれにしろ

# 幻想中的

★电新特别版第二弹！
★12道大菜，名厨料理
★两张光盘内容满载
★豪华外包装盒
★精美双碟光盘盒
★附赠大幅海报
★超可爱仙人掌
玩偶独家赠送

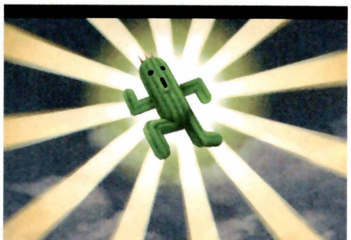



**仙人掌召唤兽资料**

**名称**：仙人掌 （サボテンダー）
**登场作品**：FFVIII FFIX FFX FFXI
**HP**：120000
**属性**：无
**攻击力**：？？？
**防御力**：？？？
**回避力**：255
**出现地点**：仙人掌岛、沙漠
**必杀技1**：针千本
**效果**：伤害值强制10000 对任何角色一击必杀
**必杀技2**：逃跑
**效果**：战斗中突然脱离战场，成功率极高
**说明**：仙人掌是一群生活在沙漠中的小怪物，本身并不好斗，在与敌人战斗时也尽量逃跑。不过一旦他们发怒可是非常危险的事情。一旦战胜它们你可以得到很多值得惊喜宝物。



这就是现实生活中仙人掌召唤兽的原型，你有没有在旅途中见过它？



FFVIII仙人掌的必杀技针千本，中了之后真是欲哭无泪（HP上限怎么就只有9999呢？）



在FFXI特别片吉拉德的幻影中，也加入了高人气的仙人掌，只不过外形有了变化。



等身大小的仙人掌召唤兽玩偶甚至可以当作睡枕用呢。



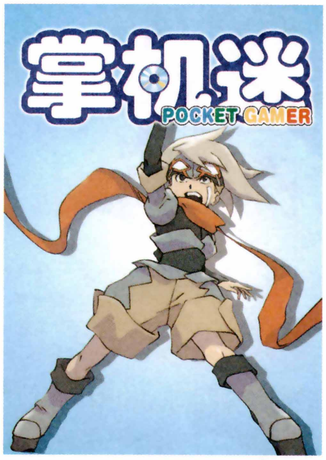

## 让玩家爱不释手的礼品终于公开！

注意：7月28日起《FF系列典藏纪念》已停止邮购预订，请不要再寄款至发行部。另外电玩新势力特别版之《生化危机典藏纪念》邮购活动照旧。

次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

# 次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技




乘胜出击，掌机迷第4弹引爆。全彩掌机迷+游戏VCD附赠大幅海报，并有多项奖品抽取

## 掌机迷(4)

■开心价：10.00元　8月15日出版




动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力。拿出两小时，爽快一个月。

## 动感新势力7

■定价：8.80元(双光盘)　每月15日出版




国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画MTV加同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高

## 动感新势力 金版MTV

■定价9.80元(双光盘)　8月28日出版




电玩新势力特别版之二。生化危机系列经典大回顾。享受恐怖游戏每一刻！

## 生化危机典藏纪念

■定价15元(双光盘)　现接受邮购




国内第一本有份量的游戏设计与开发专著，作者均毕业清华，目前在美国专攻游戏动画。本书内容由浅入深，通俗与提高并举，游戏迷必看必备

## 游戏的设计与开发

■定价50元　已出版




2003年美国E3展实录，42部即将问世的游戏大作，每部都是今年游戏商战的最强火力。

## 电新DVD4

■定价10.00元　8月10日出版

## 电玩动漫经典CD

| | |
|---|---|
| A01 最终幻想1-10 | B01 樱大战2 |
| A02 樱大战 | B02 高达经典名曲 |
| A03 恶魔与天使 | B03 最终幻想X-2 |
| A04 红宝石MTV | B04 最终幻想XI |
| A05 超时空要塞 | B05 合金装备本质 |
| A06 动漫电玩金曲集 | B06 任天堂全明星交响曲 |

(邮购详细办法见本期广告页)

### 电玩新势力DVD

第1、2辑、第3辑(极少量存货，需求速购)
第4辑(8月10日出版)　每本10.00元

### 动感新势力

2003年第2期单光盘6.80元。第3、4、5、6期、7期(8月15日出版)双光盘　8.80元

### 电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23期(双光盘8.80元)。其余各期已售完。

### 电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。10期(樱大战金曲2)、12期(最终幻想XICD)、13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)　9.80元

### 游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17辑有售，每册6.50元。

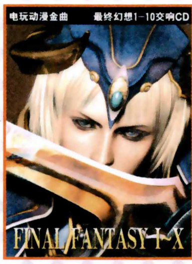
2003年新游戏批评18辑(最新出版)6.50元

| | |
|---|---|
| 红宝石版MTV(已出版) | 8.80元 |
| 生化危机典藏纪念 | 15.00元 |
| 电软2000年合订(上)(少量) | 28.00元 |
| 网络游戏密技1、2(已出版) | 6.80元 |
| 樱大战典藏纪念 | 15.00元 |
| 游戏的设计与开发(只限邮购) | 50.00元 |
| 银版MTV | 6.80元 |
| 动感新势力金版MTV | 9.80元 |
| 掌机迷3(已出版)、4 | 10.00元 |

邮购地址：北京安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177,64472919　邮资免取

特别提示：《最终幻想典藏纪念》由7月28日起停止邮购，请勿汇款、以前邮购继续有效。

# 电玩动漫经典珍藏金曲CD大邮购




## 最终幻想1-10交响CD

● 简称：FF1-10

气势磅礴规模宏大的12首最终幻想交响乐章，重温FF系列15年流金岁月。




定价:6元 编号:A01




## 樱大战珍藏CD2

● 简称：樱2

樱大战珍藏金曲的第二弹，收录了樱大战游戏、动画中15首动听歌曲。



定价:6元 编号:B01




## 樱大战珍藏CD

● 简称：樱大战

15首樱大战各代游戏主打金曲齐聚一堂，绝对都是罕见的珍品。



定价:6元 编号:A02




## 高达经典名曲珍藏CD

● 简称：高达

莱因总帅亲自推荐的14首高达迷不可不听的高达名曲，热血震撼百听不厌。



定价:6元 编号:B02




## 恶魔与天使珍藏CD

● 简称：恶魔天使

恶魔城月下夜想曲和心跳回忆精选名曲16首让你流连在恶魔与天使之间。



定价:6元 编号:A03




## 最终幻想X-2珍藏CD

● 简称：FF12

FF黑金珍藏版第二弹，收录人气极旺的FFX-2中广受好评的游戏金曲26首。




定价:6元 编号:B03



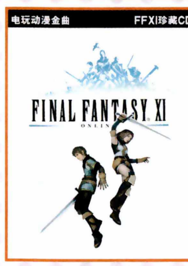

## 红宝石MTV CD

● 简称：红宝石

电新红宝石MTV的CD版本,2003以来十余部经典游戏大作16首金曲全收录。



定价:6元 编号:A04




## 最终幻想XI珍藏CD

● 简称：FF11

FF黑金珍藏版第三弹，精选FF XI中19首优美乐曲是休闲时的最佳背景音乐。



定价:6元 编号:B04



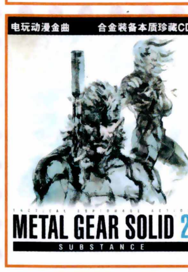

## 超时空要塞珍藏CD

● 简称：超时空

“超时空要塞MACROSS二十周年纪念”18首精选歌曲集结于此!



定价:6元 编号:A05




## 合金装备本质珍藏CD

● 简称：合金2

合金装备2本质18首华丽金曲全收录,极高品质气势宏大,赶超电影大片。



定价:6元 编号:B05




## 动漫电玩金曲集CD

● 简称：动漫金曲

难以忘怀的经典名作，回味无穷的16首经典歌曲，如今就在掌握之中……



定价:6元 编号:A06




## 任天堂全明星交响曲CD

● 简称：任天堂

任天堂15首优美辉宏的华彩交响乐章,曲曲经典都是你所熟悉的任氏游戏。



定价:6元 编号:B06

优惠办法：一次性购买5张及以上的读者可享受5元/张的优惠!

注意事项 请注明您要的CD简称及编号以便我们能正确寄出您要的音乐CD(只写编号亦可)
例如：FF1-10(A01) 樱大战(A02) 合金2 (B05)

邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部（邮资免取）邮编:100011 联系电话:010-64472177、64472919

读者大人投稿的正式版

绝对隐藏

# 秘技天地

读者来信大汇总，游戏秘技大集结





## 天地会会长兼α队指挥官讲话：

1、本次应广大GBA格斗玩家的要求献上《KOFEX2》的一些东西，希望大家能各取所需。

2、热斗的GGXX没有完结时听到侍魂ZERO的推出消息，现还在猜隐藏人物是谁……

3、发现很多日版游戏和美版游戏的秘技不同，大家在玩时要看准喽。



↑献上拔刀前剑客画一幅，激发激发大家的杀气。

| GBA | 格斗之王EX2 |
|---|---|
| 游戏推荐度：9 | 秘技实用度：8 |

秘技天地版格斗天书之《KOFEX2》究极连续技（推荐B为轻拳A，A为轻脚B，L为重拳C，R为重脚D的四键配置）

### ●无限连杀

1、草薙京：(1)（版边）JD→D→（重七拾五式改→轻轹铁→轻七拾五式改→轻鬼烧→ST良）×N。(2)（版边）JD→C→（重七拾五式改→轻轹铁→荒咬→九伤→ST莉安娜→D）×N。

2、安迪：（版边）JD→C→（击壁背水掌→飞翔拳→上面（↘A）→ST良→前冲A/C）×N。

3、不知火舞：(1)（版边）JD→D→↘B（bit）→小夜千鸟→龙炎舞→（ST良→凤凰之舞→重龙炎舞）×N。(2)浮空后版边B//B×N。

4、克拉克：(1)JD→C→近身B/D（阿根廷背摔）→闪光肘→（ST良→A/C骑马摔→碎裂举→闪光肘）×N。(2)（版边）（超级阿根廷背摔→闪光肘→ST莉安娜）×N。

注：此连技与场地有关。(3)（版边）（超级阿根廷背摔→闪光肘→ST莉安娜→凝固汽油弹→闪光肘→ST莉安娜（从敌人版边出现）×N。这连技有很大难度！

5、金家藩：(1)（版边）JD→C（1H：T）→（凤凰飞天脚→飞翔脚→半月斩→飞燕斩（上三式为轻）→ST良）×N。(2)（版边）JD→C→凤凰飞天脚→（飞翔脚→凤凰脚→ST拳崇）×N。(3)（版边）JD→C→凤凰飞天脚→飞翔脚×N。注：飞翔脚用轻的打空中最低点2HIT。

6、蔡宝健：(1)（旋风飞猿刺突（空中）×3HIT→龙卷疾风斩→ST暴走忍）×N。(2)浮空后版边轻攻击×N。

7、陈可汉：（版边）JD→B→大破坏投→（ST莉安娜→前冲大破坏投）×N。

8、麻宫雅典娜：(1)（轻精神射击→重精神射击→ST暴走忍）×N。有趣的连技！(2)浮空后版边A/↓A×N。

9、椎拳崇：(1)（版边）D→龙连打→（ST良→穿弓腿→龙连牙天龙）×N。(2)（版边）（龙连牙天龙→ST暴走忍）×N。EASY EASY！

10、包：浮空后版边/B×N

11、阪崎良：（暂烈拳→ST暴走忍）×N，EASY！注：此技琢磨可

12、阪崎曲莉：（百烈耳光→ST莉安娜）×N

13、阪崎琢磨：（版边）JD→/C→飞燕疾风脚→（暂烈拳→ST莉安娜→C→A）×N。

14：华守纯：（切断击特殊→ST莉安娜）×N

总结：良的助攻要在空中低点击中方可连HIT，莉安娜助攻可在安上耳环时接投技！新人的无限技7月号上有秘技，故未写。（何时EX3能出呢？）

### ●一击必杀

1、草薙京：(1)（版边）JD→D→重七拾五式改→轻轹铁→轻七拾五式改→轻R·E·D·KICK→ST拳崇→轻轹铁→百八拾二式！

注：此乃本作最难的连续技之一了，所以特别讲解一下。重七拾五式改第2脚要慢一丁点出，之后轻轹铁打空中最高点，轻七拾五式改打空中最低点且第2脚也要慢一丁点出，之后R·E·D·KICK马上出才可全部按上！ST拳崇叫时也要在R·E·D·KICK后慢点叫，才会让拳崇在我方出现，这才能接轻轹铁→百八拾二式，别忘了轻轹铁打最高点！(2)（版边）JD→C→重七拾五式改→轻轹铁→荒咬→九伤→ST莉安娜→D→轻轹铁→百八拾二式！(3)(版边爆气）JD→（↓A）→前冲C→重七拾五式改→轻轹铁→荒咬→九伤→七濑→百八拾二式！有难度。

2、叶花萌：（版边）JD→↓A×2→轻外袖×3HIT→ST拳崇→樱岚MAX打最低点！

3、大神零儿：（版边）JD→D→激狼拳→ST良→疾风狼王拳→激狼拳→狼牙疾风拳→ST良→狼牙罗汉激。非常爽快的一击必！

4、特瑞：JD→D→A→火焰冲拳→ST莉安娜→环形波→环形波→能量扣杀→ST莉安娜→D投（不出也KO！）

5、安迪：（版边）JD→C→击壁背水掌→飞翔拳→A→JC→ST拳崇→飞翔拳→A（1HIT）→超裂破弹（MAX）。

6、不知火舞：（版边）JD→C→B→小夜千鸟→龙炎舞→ST拳崇→凤凰之舞→超必杀忍蜂打低点（不知火舞有新发现！低空水鸟之舞可接必杀技！奇怪！）

7、莉安娜：(1)（版边）JD→D→B→X口径斩→ST暴走忍→球形发射台→（MAX）V字斩。

8、拉尔夫：（版边）JD→C→乘马机炮拳→ST莉安娜→D投→ST莉安娜→乘马机炮拳→ST莉安娜→前冲超级可根廷攻击！成功不易呀！

9、陈可汉：（版边）JD→B→大破坏投→ST良→铁球大暴走→B式收招接铁球大压杀，C+D式收招铁球大扑杀！10、麻宫雅典娜：（版边）JD→D→B→凤凰箭重→ST拳崇→轻精神射击→MAX闪光水晶波！

11、天羽忍/暴走忍：（版边）螺旋运动→荷电粒子的电离现象。

### ●实用连续技

1、叶花萌：（版边）↓A→重樱岚→ST拳崇→重樱岚！

2、特瑞：（版边）JD→D→A→碎石踢→ST拳崇→环形波→高轨喷泉！

3、安迪：（版边爆气）JD→A→前冲C→激飞翔拳→超裂破弹。

4、不知火舞：(1)（版边爆气）→BC（中段）→C→B→龙炎舞→超必杀忍蜂。

5、麻宫雅典娜：（版边）JD→D→B→凤凰箭重→ST拳崇→轻凤凰箭→闪光水晶波。

6、拳崇：(1)（版边爆气）JD→B→箭疾步或重龙颚碎→神龙天舞脚。(2)远距离C→→B→↓A→A→超龙连拳，有难度！

7、阪崎琢磨：（版边）JD→↓B→B→→A→轻虎煌拳→ST克拉克→后退（MAX）龙虎乱舞→轻虎煌拳→翔乱脚，爽快！

8、八神（可出现了，本作不强！←指连技）：(1)百合折→↓B→A→重葵花×3HIT→ST莉安娜→屑风→→A→八稚女！(2)百合折→B→A·A→八稚女→ST拳崇→重鬼烧。(3)（版边）JD→B→→A→重暗炎→ST克拉克→里4二百七式暗削（第2HIT）→葵花（第2HIT）→重鬼烧，很难的一连！(4)（自靠版边）百合折→↓B→B→→A→八稚女→ST叶花萌→屑风→A→八稚女→暗炎→屑风，此八神最凶连技，但仍不能一击必，唉……(5)百合折→↓B→B

→A→ST草雉京→八稚女→八稚女，有趣连技。
9、王羽：（版边）JD→↓B×1~2HIT→A→修罚→ST良→夜终阴

——吉林 倪秀天

星之声：KOF？在年底的KOF2K3和侍魂ZREO推出之前，大家还是耐心的研究一下GBA上这款强力的《KOFEX2》吧。



↑侍魂ZERO，和KOF系列齐名的刀剑格斗系列最新作，据传继承侍魂4风格。

## DC 格斗之王2002

游戏推荐度：8　秘技实用度：8

●几个隐藏人物出现条件

以下均在挑战模式（倒数第二项）中：
帝王卢卡尔：TEAM模式中，一次性挑战14队成功即可。
矢吹：个人挑战模式中，挑战40人以上。
克隆·京：TIME模式中，完成LV.20即可。
KING：TIME模式中，完成LV.40即可。
以上人物均可在故事模式中使用。
最后顺便说一下，虽然DC业已过时，但仍有KOF出现，可见其乃在活着，套用《樱大战3》中七章题目便是光明自东方而来。死DC一个，还有PS2、PS3、NGC、NGC2。

——重庆 程诚

星之声：KOF？在这款游戏中我见到了格斗家的灵魂。

## GBA 罪恶工具X

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●超必杀技

战斗中按下START，选第二项KEY CONFIG把MODE 4BUTTON调为MODE 3BUTTON，然后退出来按L键爆气，然后就可以使用超必杀技了，每个人的超必杀都差不多，都是↑↓←→↑+A，满血秒杀，缺点是一击没打到力量槽消失，不可再使用超杀，爆气之后按L键恢复原状（其中FAUST的超必杀技超搞笑）。练习模式中打倒对手，使用上面说的超必杀技即可。

——河北 武文杰

星之声：GGXX热斗中，华丽和爽快的集合体。

## GBA 塞尔达传说·四支剑

游戏推荐度：9　秘技实用度：7

●万能飞钩

飞钩不只可以拉人，它还可以取物、杀敌、定住敌人，特别对迷宫内放电的小怪物十分好用，不怕被电到（铁链不导电？），有了飞钩后，回旋镖可以退休了。

●大方的女神

在黑暗和光明世界里两处神秘池塘，位置大家应都知道，把空的瓶子扔进去，再诚实回答女神提出的问题，女神就会奖励魔法回复药，买一瓶要60元呢，太大方了。

第九个小鸟机场：小鸟可移动的地方只有八处，如提前到黑暗世界迷宫七处，砸下木桩出现入口，进入后使用地震魔法，使七处迷宫入口出现，再使用魔镜回到光明世界，召唤小鸟，就会发现迷宫七处成了第九个小鸟机场了。

——乌鲁木齐 汪雷

星之声：四人四卡？玩家们没有被玩吧？



↑绝对是GBA上的强作之一，而且以联线为卖点的本作确实非常的能帮任厂赚银子呢。

## XB 御伽

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●最终BOSS的最优打法

由于最终BOSS实力很强，对付他可以用隐藏宝物“紫怨”（在灵浩いの塔击败八岐大蛇即可）。这样最终BOSS的每种形态都只用一刀就可摆平，相当方便。不过“紫怨”有着令主角体力和防御力降低的不良副作用，只要受到攻击就必死无疑。但本身最终BOSS就有着一击必杀的招数，所以相比之下还是非常合适的。



↑御伽的重挥刀和神秘风格是吸引玩家们的原因。

## GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●无限行动法

首先要有两个有“复活”的机体（设为A、B），一个有“再动”的机体（设为C）和一个有MAX兵器的机体（设为D），让某架机体（设为E）移动结束后，用C用“再动”E，这时，让D用MAX兵器猛轰C和A，然后用B复活A、C，这时A、C的精神力又会全满，再用C“再动”E和D，再用D轰掉C和B，再用A复活……如此循环，E便可无限次行动。

——广东 全仕钊

星之声：老秘技重提，上帝保佑机战饭。

## GBA 超级机器人大战A

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●一直使用的SL大法

在打大部分关数时（A第一话，R1、2、3话除外），只要在途中不战时存档，那么在练饱级赚够钱后，想办法令自己GAME OVER，在画面变黑的时候狂按A键，过一会儿便又可再玩这一关，经验、金钱全部继承。

——广东 全仕钊

星之声：老秘技重提，上帝保佑机战饭。



↑GBA上轰轰烈烈的机战历史就由当年的《超级机器人大战A》开始，一直延续到现在的第四作。

## GBA 洛克人ZERO

游戏推荐度：8　秘技实用度：7

●游戏的秘密

1、在第二话中段，可看见一个精灵，但被墙隔着，取得方法如下：第二话过后，会发现墙的下面多了一个塔状的敌人，将它打剩两层，再被它打中一次，在发光的一瞬间跳到它的顶部，再跳到墙上，用Z光剑蓄力攻击，打中后精灵便会自动飘下来（作用是HP少量回复）。
2、ZERO在受到攻击后，身体会发出白光（约2—3秒），这时ZERO处于无敌状态，一切攻击无效，针刺地形无效。
3、如果在游戏中收集了全部的精灵，全部进化至最高阶段且没被使用，那么在下一次挑战中便会得到精灵ジャクソニ，作用是在一定时间处于无敌状态。

当拥有包括ジャクソニ的所有精灵，而且全部被使用过，那么通关后，按R键开始进入新游戏便会进入究极模式（有点难）。

——广东 全仕钊

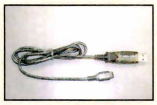
星之声：在GBA上推出的洛克人ZERO确实是掌机上的难得之作，不过3D化的PS2版X7也很强啊。



任天堂改进GBA对打线接口

N计划真相

真实的谎言



# 如果使用GBA(SP)本体对打线接口，今后将无法烧录游戏?——N氏屏蔽GBA(SP)对打线接口!?

## 对打口烧录卡鼻祖——来自欧洲的F2A FLASH

在最早期，也就是真正意义的GBA烧录卡的奠基人GBAX系列，一度引爆了今日全球范围的GBA(SP)游戏的“备份”热潮。以至于几乎可以说，有GBA(SP)的地方，就有ROM的存在，就有FLASH备份存在！







←对打口方式，虽然体积小，速度也不慢，但是以后……

由于众所周知的原因，作为反击盗版最有力的老铺，任天堂一直在关注全球和自己有关的版权。

多方综合情报指出，GBASP（中国）工场已经有所准备。由于任总部一直以来想要解决GBA ROM的侵权问题，导致其一方面勤抓游戏网站，另一方面狠抓盗版卡的销售——近来更从硬件本身入手，改进机体对打口，彻底屏蔽掉“通过GBA对打口方式，直接将电脑中的ROM文件通过一条连线由对打口烧到卡带里”，一定程度上保障了自身的知识产权。

## 任天堂绝地反攻——对打口烧录卡末日来临?

# DVD-RAM是什么?

**新闻资料** ■松下于2003年7月22日公开了两个新型DVD-RAM多用光驱，支持3倍速写入和读取，可以高速记录DVD-RAM、DVD-R/RW以及CD-R/RW等5种介质，价格为OPEN价格。将于8、9月份发售的这两种型号价格折合人民币约1900元和2200元。



新光驱除提高写入DVD-RAM的速度以外，还将刻录DVD-R的速度提高至4倍速，为以往产品的两倍。DVD-RAM支持换片匣（Cartridge）式和无换片匣式两种方式，可以使用双面9.4GB介质和单面4.7GB介质。同时，松下将从8月9日开始陆续发货遵循DVD论坛的“DVD-RAM Version2.1/3×-SPEED DVD-RAM Revision 1.0”规格的3倍速DVD光盘。根据有无换片匣、单面或两面以及光盘的数量共有7种包装。实际销售价格估计比以往介质稍高。

| ディスク種別 | 結果 |
| --- | --- |
| DVD-R | ○ |
| DVD-RW(VRモード) | × |
| DVD-RW(ビデオモード) | ○ |
| DVD-RAM(VRモード) | ○ |
| DVD+R | ○ |
| DVD+RW | ○ |
| コピーコントロールCD (BoA/Every Heart－ミンナノキモチ－) | ○ |
| レーベルゲートCD (SOUL'd OUT/ウェカピポ) | ○ |

**天语** ■相对于几乎已过时的低容量CD，DVD联盟阵营复杂：DVD-RAM、DVD-R、DVD-RW、DVD+SC和DVD+RW等，无不是全力突显自身魅力，抢占市场。但由于各种原因，国内玩家对DVD格式的划分还存在疑问，特别是在DVD-RAM面市并一跃成为电器实际应用的主流之后，更是迷茫。

1997年先锋公司发布了DVD-R，价格高昂。可以复写的DVD-RAM则首次亮相是在1998年，一开始它并不兼容PC的DVD驱动器。DVD-RW的标准则直到2001年初才完成，但它没有得到广泛的认可。最近，一些电子公司联合起来，出于各种目的，推出了DVD+RW，稍后是DVD+R格式，力求制定新标准。

**DVD-RAM** ■与MO驱动器非常相似，使用的是一种封装在盘匣内的盘。但是，独立的DVD播放器和DVD驱动器并不接受卡盘，所以DVD-RAM盘不能在DVD-RAM以外的驱动器上被读出。直到出现了II型DVD-RAM的卡盘，其可通过取出光盘并将其置于DVD播放器或PC DVD光驱时，问题才得以解决。尽管如此，不是所有的DVD-RAM驱动器都接受II型卡盘，所以在接触DVD-RAM设备时，一定要看清它的说明。DVD-RAM的容量单面是4.7GB，双面为9.4GB，与DVD类似。





DVD-RAM卡盘允许十万次重复刻录。这非常适合文件的备份，因为这样你就可以把它当作是其它任何的一种驱动器，并且你有足够的空间存放数据。回过头来再看上面的那条松下新闻，近来不少厂商推出的DVD-RAM驱动器还可以刻录DVD-R、CD-R和CD-RW盘（不带卡盘）。DVD-RAM也可以播放所有的CD格式。光驱联合体之一，日立LG光驱公司也正在推出类似的设备。

相对于其它可重复刻录的DVD格式，DVD-RAM正在失去阵地，新的DVD Combo普遍支持“减号”和“加号”标准，但是DVD-RAM却不能支持它们。好在，相当多的设备，比如日立制作所发明的DVD光盘摄像机(如今松下也与日立合作，生产这种DVD-R(AM)掌中摄像机)，都在实际生活应用中支持DVD-RAM，还有像是当今红遍全日本的DVD-RECORDER。





（以下，根据驱动器规格来划分盘的格式）

**DVD-R/RW** ■DVD-RW盘允许被刻录1000次并保持4.7GB的容量。这种格式问世比它的主要竞争者DVD+R/RW稍久一点，目前在DVD的编辑和播放类已获得广泛应用。

DVD-RAM和DVD-R/RW已经得到DVD协会的承认，这个协会包括日立、JVC、飞利浦、先锋、索尼、东芝等厂商。但是因为这个组织不是标准制定组织，确立的标准在实际中并无意义。ECMA，欧洲计算机制造商协会，同样批准了各种可记录的DVD格式，其中还包括DVD+R和DVD+RW。

**DVD+R/RW** ■主要开发商是惠普、飞利浦和索尼。他们自以为这种技术比当前存在的技术更加先进（因此使用加号）。这种驱动器能够刻录DVD+R和DVD+R/W盘，但是不能刻录DVD-R或DVD-RW介质。这个标准没有得到DVD协会的支持。DVD+R/W介质同样有4.7GB容量，也能够支持1,000次的重复写。

利用厂商漏洞 硬件
实现对录游戏 焦点
多方情报指出 问题
任氏改进硬件 探讨

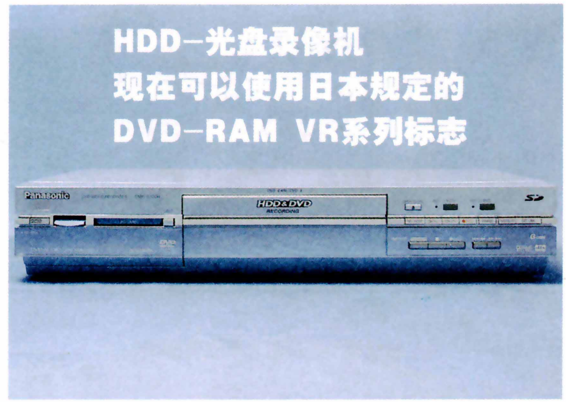
加号驱动器至少比减号驱动器运行得更好。一些特征使得它比竞争者更快和更加可靠。例如，DVD+RW驱动器的刻录速率比大多数DVD-RW设备快。并且，可以以接近DVD+R的速度刻录DVD-R盘。但是,最近发布的DVD-RW型将进一步缩短速度上的差别。

加号和减号技术的另外一个区别在于驱动器旋转盘的方式。CD、DVD-ROM和DVD-RW驱动器使用恒定线性速率（CLV）的装置，在读盘的时候保持恒定的数据传输率。而加号驱动器使用恒定角度速率（CAV），保持旋转的速率恒定并使用缓冲器来处理不同的数据读出率。恒定角度速率对计算机用户来说特别重要，它允许高速读取DVD和CD。DVD+R/RW驱动器同时支持恒定线性速率和恒定角度速率，稍微占有速度优势。

**Combo驱动器**■这种类型的驱动器可以刻录所有的减号和加号格式（但就是不支持DVD-RAM）、CD与CD-RW。

**竞争和兼容**■很难说加号或减号驱动器哪个是更先进的技术，生产厂商一直在提高驱动器的速率和兼容性。

你最终使用减号还是加号驱动器来刻录要取决于兼容性——也就是刻录的光盘是否可以在你的DVD驱动器和DVD播放机上工作。




# GBA(SP)调光芯片



上期的电软中有朋友提问,说给老版“加背光”值呢?还是买台SP值?天语认为，老版GBA基本已经没有了存在的必要——首先，电池部分的设计非常不合理，无法充电,只能使用不环保的电池，代价高昂。其次呢，携带不是很方便,体积还是大了些。因此，虽然那位朋友提及“老版GBA的按键感觉很好，特别是LR键”，天语还是觉得SP划算，因此推荐购买。同时，老版GBA的“背光板”这件一度非常吸引人的制品,也终于随着SP的发售而宣告破产。

这里介绍一种IC芯片，是用来控制当今主流掌机——GBASP的背光板发光强度的东东。虽然服务于老版GBA的“背光板”目前已经被SP的登场所淘汰，可是又有新的酷周边登场。(注：调光IC并能对应之前已经加装了美国原装“背光板”的老款GBA，而将其外露式的“电位器调光”升级为“电子调光”)

## 控制形态

■select+A——开机后按住选择键，并点按A键，GBASP屏幕即会逐级变亮。一共有8级变化,第6级是原来的SP亮度,第7级是高亮模式,第8级是超亮模式。刚开机时默认为“背光关闭”，与原版SP的“开机自动加载背光”正好相反。(注：开机后按住选择键，然后按住A或B键，则可快速最亮或最暗)

■select+B——变暗。其间有8级变化。

■select+A+B——同时按这三个键，屏幕会在“最暗”与“原版亮度”之间切换。相当于“快捷组合键”。

## 基本原理

根据发明者给出的解释：此一调光IC，可令GBA背光板的白光二极管亮度倍增。其亮度级别，最大时高于原版背光亮度。(图1)




## 附加解释

GBASP的屏幕是在背光板的下方，而背光板是在屏幕上方，屏幕与背光板是独立的两个部分。GBASP的发光二极管则在背光板里面，而通过加装IC，即可控制主板电路的相关部分，来实现“背光可调”的“倍亮”功能。超高亮的情况下，与高端显示器的“显亮”功能类似，是否使用，何时使用，由玩家来决定。

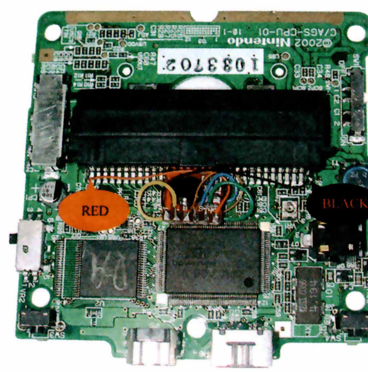
## 安装方式

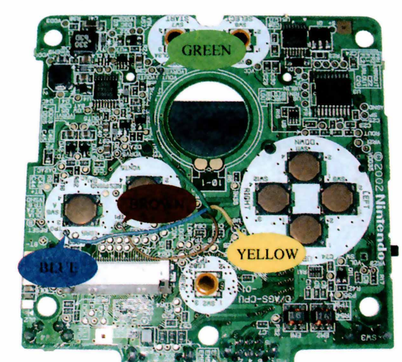
当年非常吸引GBA用户眼球的美国原装周边——老版GBA“背光板”——是用电位器调亮度的，需要在GBA本体上钻一个孔，方可把电位器引出，进而实现光可调。而这种微型封装的调光IC，在安装时也需要把GBASP的本体给拆开(所用改锥应是Y口，此为N氏惯例)，然后在主板上进行“点焊”操作。示意图如下。(图2)



GBA Dimmer Chip II

可以发现，此一IC需置于主板正面某处，并将六条线分别焊到主板的六个点上。其中，两条线主板正面，另外四条线穿过主板来到反面，根据颜色找准焊点，即可实现调光功能。(图3，图4)




## 基本评判

■适合DIYER。在安装时需要一定的动手能力。

■调光至合适强度，可以省电力，“节能即环保”。而超高亮时，看屏时会因对比度的提高，而觉得舒服。

■此IC主要游走于欧美市场 。

# XB自做7

——玉米：大家好,一转眼已经到XBOXDIY的第七集了,从第一集到现在,不知不觉已经过了四个月……在这里在下可谓是感慨万千，感谢大家的支持,谢谢。

潜水：是啊，PS模拟都从V1出到V7版了……

——玉米：……啊，是啊。上上期还在介绍V3版，现在就已经到V7了，真不给面子，看来计划跟不上变化啊。

潜水：呵呵，是啊，那段时间好像几天时间内就从V4版本窜到了V7。

——玉米：并且其它的模拟器，像一些FC模拟器、GBA模拟器、MAME模拟器在版本上也有了一些新的变动，两个MD模拟器也在死磕中，新的NGO模拟器KAWA-X也新鲜出炉，每一种软件都在不停地自我完善着，每一次的更新都会让我们惊喜，在这种等待和惊喜的过程中，我们充分地享受着XBOX带给我们的快乐，而就是这种快乐，远远超越了游戏本身，这就是自己动手的乐趣。

潜水：嗯，那我们继续讲我们的XBMP吧，为大家能更深入了解XB尽我们的一些微薄之力。

——玉米：上一篇我们大致讲了一下XBMP所能支持的格式和config.xml文件的设置。

潜水：其实本身2.4版本也在不断的改进着，不少人为了让XBMP更完美，在日以继夜地努力着，CVS版本更新非常的迅速，在距截稿前他们发布的最近的一个版本7月19日版里，他们又对lang-1.xml文件、视频设置界面、Spindown支持，ISO9660格式DVD两个G的限制等等都进行了一些修改和完善。

——玉米：那个……潜水，我还有个事儿跟你说一下。

潜水：嗯？什么？

——玉米：你上次说得那个工具XBMPConfiger2在这里能不能再介绍一下。

潜水：汗，好吧…………那我们打开一下这个软件,这个软件可以很简单地自动生成一个你想要的config.xml文件以及其它XBMP里你需要配置的选项，需要的朋友可以找一个来试试。

——玉米：到说XBMPConfiger2这个软件更新也够快的,第一版出的没多长时间，马上就蹦出个第二版。

潜水：是啊，这个版本在功能上的分类和样式上都比第一版有很大的改进，只要稍微理解config.xml文件的朋友肯定都会对这个软件轻松上手的。

——玉米：是么……不过，好像……这个……怎么运行不了啊……说是什么缺少tabctl32.ocx文件什么的。

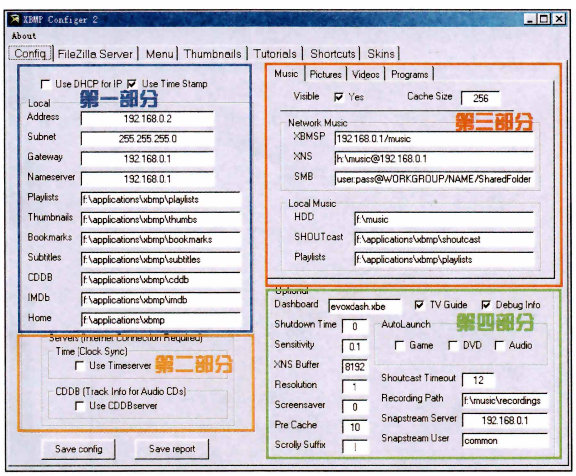
潜水：（汗）你机器缺少运行xbmpconfiger的控件，如果你的系统是win98的话应该可以直接打开，如果你的系统是2000或XP、2003的话，那么你需要装一下microsoft的visual studio……要不你就直接从网上下载个这个文件放对相应的目录下。




（图1）

——玉米：为了一个xbmpconfiger我至于装个visual studio么……算了吧，我还是直接down那个tabctl32.ocx文件吧，去google一搜就是一堆。

潜水：哈，这下打开了吧，我们首先会看到config这一项，这里可以把他看成左上、左下、右上、右下四个部分。




（图2）

先看最上面的两项

use DHCP for IP

是否自动分配IP地址，默认为否。

use time Stamp

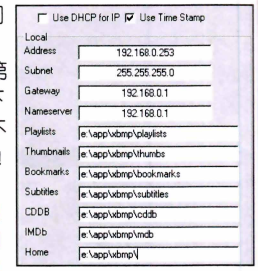
是否在使用时间标记，默认为是。

——玉米：等，我有个问题，为什么在XBMP里也要分配IP地址啊？我们在evox里不是已经有了一个IP地址了么？

潜水：呵呵，其实XBMP也可以当作dashboard来用的，因为XBMP也具有FTP SERVER的功能，所以如果熟练使用XBMP的话，在XB的基本功能管理上它完全可以替代EVOX，当然像刷写BIOS，格式化硬盘这些功能就做不到了。

——玉米：啊，原来是这样啊，我说一个播放器程序怎么还会有“我的程序”这种选项啊，看来我原来只把XBMP当成一个媒体播放器还真有点儿太片面了。

潜水：是啊，那我们继续看XBMPconfiger2的第一部分的选项。接下来是local部分，是不是比较眼熟啊,呵呵!




（图3）

——玉米：果然啊果然，这就是我们上回讲config里的第一部分<local></local>（本地选项设置）的内容啊。在这儿我们只需要把你想要的XB的IP地址、子网掩码、网关(网关设置成PC的IP地址，如果使用SMB文件夹共享方式的话，还要指定NAMESERVER的IP地址，当然也就是你PC的IP地址了）

潜水：嗯，而且像playlists（播放列表）、thumbnails（文件夹小图标)、bookmarks(书签）、subtitles（字幕文件）、CDDB（CD信息数据库）、IMDb（internet 电影信息数据库）这些文件所存放的文件夹都是可以自由的设定，只需写入你想存放的路径就会自动生成。

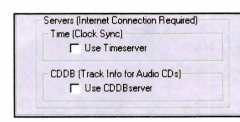
——玉米：~~~~>_<~~~~~，太感动了！！！这等好用的软件你在上一回不介绍，偏偏介绍什么语法！有了这个软件不都全结了么！

潜水：这个软件我觉得还是大家先理解语法后再用比较合适，这样我感觉可能会用得更得心应手一些，要是没有理解config.xml文件的前提怎么能在前面说可以轻松上手呢，哇哈哈哈哈……

——玉米：原来是这样啊，真是枉费潜水的一番苦心了（做白痴状……）

潜水：（寒）看你这副嘴脸怎么越来越像某武侠名作TV新版里那个主人公……

——玉米：-_-|||，我们继续讲第二部分吧。




（图4）

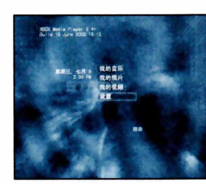
潜水：……第二部分servers比较简单，就两个选项，不过都是需要联在internet上选项才会生效。

time(colok sync)

时间同步服务器，如果XBOX连在INTERNET上，就会自动到这个服务器去同步时间，这样保证XBOX的系统时钟是正确的(谁让XB没有电池来保存时钟呐！）

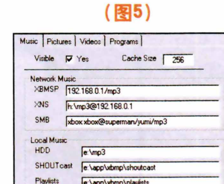
CDDB(track info for audio cds)

这个在括号里就已经解释得很是清楚了,如果你要是把XB联在internet上并且播放CD音乐的话，是否接收从internet上的CD信息



（图5）

——玉米：嗯，第二部分是两个比较实用的小功能啊，哈哈，我们接下来看第三部分……




（图6）

潜水：第三部分也就是设置我们进入XBMP后的那个主界面上的菜单了（图5），在XBMPConfiger2里也分了四个菜单：音频、图像、视频、程序。

我们看一下音乐部分的选项（图6）：

visible

是否在主菜单上显示“我的音乐”选项，如果不选的话主菜单上将没有“我的音乐”这一项；

cache size

播放音频时的缓存大小，默认为256K，可自己调节，不过默认的256K应该足够用了，因为现在的音频采用256K编码的，质量已经非常高了！

在network music（网络音频）部分我们看到三个选项：

XBMSP

如果我们在PC上装了流媒体服务器软件ccxstream.exe，并令其在PC上文件作共享，路径将起作用。格式为：服务器IP/共享目录。例如：192.168.0.1/music

XNS

如果我们在PC上装了流媒体服务器软件relax.exe，并令其在PC上文件作共享，路径将起作用。格式为：盘符：\共享目录@PC的IP地址。例如：h：\music@192.168.0.1

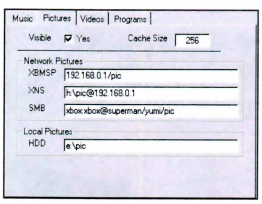
SMB

如果PC上文件夹作共享的话，路径将起作用。格式为：用户名：密码@工作组/主机名/共享文件夹，例如：xbox：xbox@superman/yumi/music

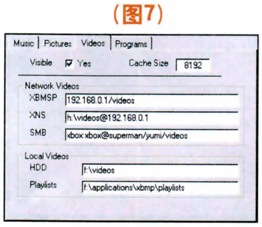
看不明白不要紧，关于网络共享这部分，我们一会儿会讲到。

在local music（本地音频）里

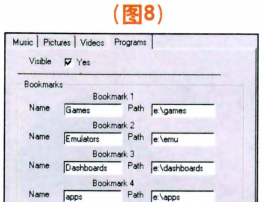
HDD



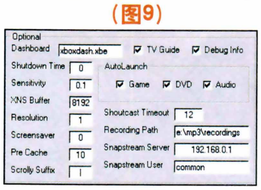

（图7）




（图8）




（图9）




（图10）

这一项就是我们在XB上存放音频的目录：

SHOUTcast

网络广播频道所存放的目录，我们也可以用文本编辑器写如下格式的网络音频串流的点播：shoutcast：//ip地址：端口号/目录/文件

playlists

音乐播放列表所存放的目录。

——玉米：shoutcast现在比较火爆啊，哈哈，圆了不少人的DJ梦。

潜水：我们再看一下picturs这项（图7），这个同music一项是相同的，配置一下路径就完全OK了。

——玉米：那看来videos也是一个样子了（图8）……

潜水：再看一下programs（图9）

bookmarks

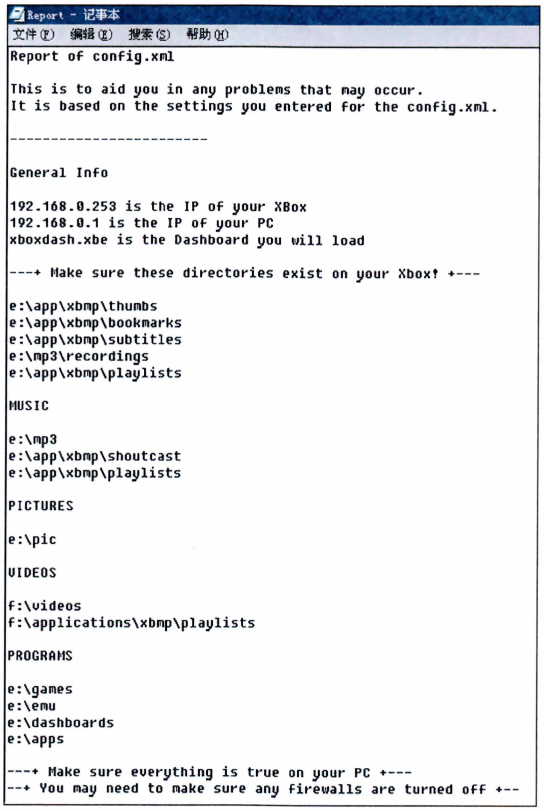
书签

在name下写上你所需要的菜单选项的名字，path把路径写上就可以了，功能和EVOX里的AutoAddItem "e:\hddloader\"是一样的道理。

——玉米：还有第四部分options，我们看看。（图10）

潜水：这里就是其它的一些杂项上了，在上一期都有提到过，包括定义dash的名字（dashborad）、自动关机（shutdown time）、遥控灵敏度（senstivity）、流文件服务器缓冲（XNS buffer）、网络广播（shoutcast）超时（shoutcast timeout）、自动播放（AutoLaunch）、Snapstream服务器（http://www.gb.tomshardware.com/consumer/02q2/020507/index.html）IP地址（Snapstream Server）、录音存放地址（Recording Path）等等都有体现。

最后点一下save config 就可以了，就会在目录下自动生成一个config.xml，如果点save report还会生成一个txt文件的报告，把你所设置的参数一五一十地给你讲解一下。



```
Report - 记事本
文件(F)  编辑(E)  搜索(S)  帮助(H)
Report of config.xml

This is to aid you in any problems that may occur.
It is based on the settings you entered for the config.xml.

------------------------

General Info

192.168.0.253 is the IP of your XBox
192.168.0.1 is the IP of your PC
xboxdash.xbe is the Dashboard you will load

---+ Make sure these directories exist on your Xbox! +---

e:\app\xbmp\thumbs
e:\app\xbmp\bookmarks
e:\app\xbmp\subtitles
e:\mp3\recordings
e:\app\xbmp\playlists

MUSIC

e:\mp3
e:\app\xbmp\shoutcast
e:\app\xbmp\playlists

PICTURES

e:\pic

VIDEOS

f:\videos
f:\applications\xbmp\playlists

PROGRAMS

e:\games
e:\emu
e:\dashboards
e:\apps

---+ Make sure everything is true on your PC +---
--+ You may need to make sure any firewalls are turned off +--
```

（图11）

——玉米：不过…………我要是想把菜单改成中文的怎么办？

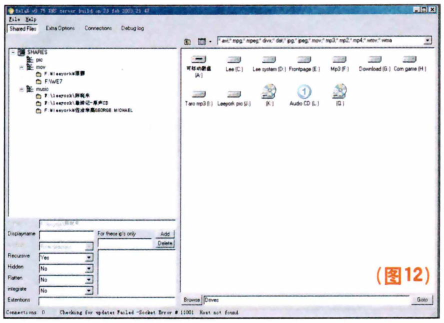
潜水：俗话说百密一疏，此事说来话长……

玉米：—_—b，不用绕圈子了，你的意思就是从config.xml自己手动加吧……

潜水：嗯嗯，聪明！

——玉米：对了，你讲讲那个文件服务器共享什么的，就是XNS、SMB什么的是什么意思吧。

潜水：嗯，这里我讲两种方法吧，可能版面又得超了……我们说说先用XBMP播放PC上的媒体的必要性XBMP功能是无比强大，可是对于没有更换硬盘来说XB的硬盘实在太小了，随便存点儿电影、图像、音乐等等就没空间了，而且有的人比较懒，从网上down下来的最新DVDRIP动不动就是好几百MB，再往XB里传也要传N长时间，刻成盘吧，又不至于……看完就完了。（玉米：好像明显在说我……）这种时候XBMP提供的网络流媒体点播功能就显得尤为重要了，大家可以利用XBMP来播放存放在PC上的媒体文件，完美解决了XB硬盘空间不足和某些人图省事儿的问题！（图12）（好像在做广告一样）



（图12）

——玉米：好像这期又没地儿了……无奈……下期再说吧。

玉米的话：大家注意第一部分的bookmarks和第四部分的programs里的bookmarks定义是不同的，第一部分的那个bookmarks指得是如果第一次播放视频文件，中断，第二次播放是从第一次中断的位置继续播放的功能；而programs里的bookmarks的功能就在点儿类似windows的快捷方式，希望大家加以区分。

上期错把<shoutcasttimeout>12</shoutcasttimeout>文件写成是流文件服务器，更正一下，应为网络广播电台shoutcast，赶稿的时候晕头转向，在这里给大家赔不是了。

也就是玉米开始写这篇稿的那天，2003年7月26号，在石家庄太平洋广场举行了一个不算盛大但是又别开生面的cosplay活动，虽然不是很完美，但这也算是一个好的开始。当然，喜欢漫画并且爱凑热闹的我肯定不会错过这种机会，并且cos了动漫作品中“吸血姬美夕”里的一个角色——拉法，如果条件允许的话，玉米争取为大家报道。无奈现在手头上没有图片资料，希望去参加这次活动并且手头上有图片资料的朋友见到这个消息后通过0311-7871644这个电话与我联系。

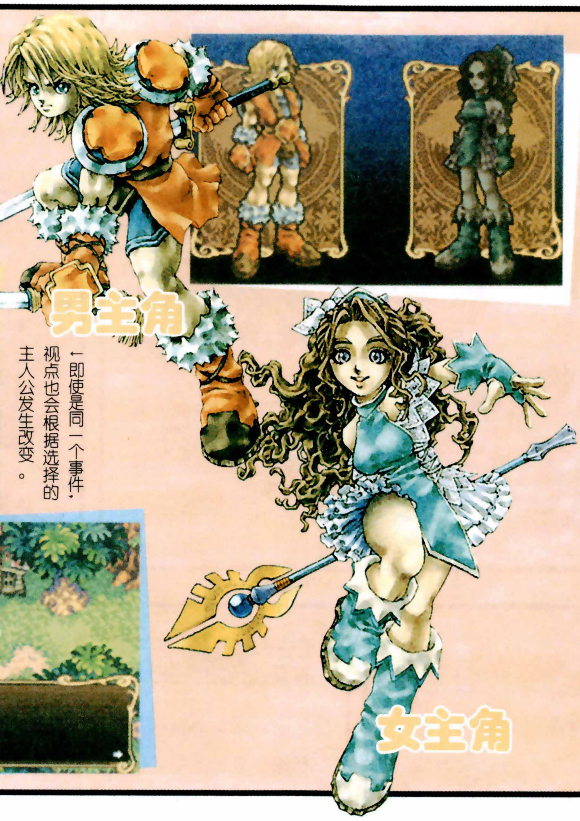
皇马必看现场！西班牙我看是没什么希望了，只有在北京看一下了。鸡蛋、郎拿度、拉务、碧咸、非高、卡露斯……WE7俱乐部玉米必用之……




倒计时!游戏发售前大暴走!!
新約 聖剣伝説
距离《新约 圣剑传说》发售只有不到一个月的时间了！这次为我们登台讲解的除了绯茶子以外还有首次登场的MIZUPIN君！就让我们在漫画中尽情燃烧期待之火吧！（等等！我没有纵火！不要打了！救命啊……）
原作：绯茶子
《新约 圣剑传说》终于要在GAMEBOY ADVANCE上发售啦—!
大家跟我一起高呼万岁吧!
万岁万岁
说起《圣剑传说》系列嘛~这可是绯茶子最喜欢的一个游戏系列了!
围绕玛娜之树展开的罗曼蒂克的情节、造型美丽的敌人还有背负着悲剧命运的主人公!
呵呵,既然你这么喜欢《圣剑》系列,想不想知道一些它的相关情报呢~
请告诉我吧MIZUPIN!
呀—
推
这次发售的《新约 圣剑传说》是以1991年在GB上发售的《最终幻想外传 圣剑传说》为基础重新制作的!
知道吗?绯茶子—
哦—我都不知道—
可——是!这绝不仅仅是原样照搬!系统、情节、画面等等全都和以前不一样啦,所以这个游戏不管是谁都能玩—!
怎么样?是不是很感动啊?
是的—非常感动—
好!那么,下面的话你也要注意听哦。
是!
保持保持
呵呵呵…
拉大耳朵

# 选择主人公!

首先要从男、女主角之中选择一个才能出发冒险！不管是以哪个人物开始，另一个人都会在中途作为伙伴登场，帮助你一起克服艰难万险。







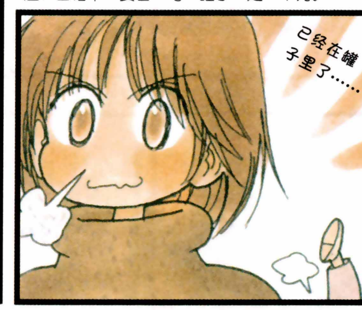
←即使是同一个事件，视点也会根据选择的主人公发生改变。




↑虽然和上图的事件相同，但是与男主角的情况、遭遇却稍有不同。如果把两个人都玩一遍的话乐趣也是双倍的。




注：日语中“要害”与“罐子”是一个词。







# 这些可爱的角色们也会登场!

这些可爱的角色就是绯茶子之所以陷入《圣剑传说》系列不可自拔的理由。这些可爱又拥有自己独特个性的角色都会登场哦！



尼基塔

←↓云游四海到处经商的巨大兔子，也是个守财奴，平时说话总带个“呐”。



仙人掌君

←PS版《圣剑传说 玛娜传说》系列中大受欢迎的仙人掌君也将登场！






## 超级便利的RING COMMANDO—指令环!!

本作采用了自SFC版《圣剑传说2》就开始登场的便利指令环系统。要知道一开始在GB版上发售的时候是没有这个系统的。关于详细的情况我们以前也作过相关报道，这次就不多说了。




←↑在使用道具、装备武器和防具的时侯全都可以利用指令环简单解决!

↑各种标志围在主人公的身边咕噜咕噜的旋转。看起来就非常有趣。










## 充满魄力的战斗场面!!

这里为大家展示的是男主角一开始在斗技场与猛兽战斗的场面。和GB版比较起来，很明显就可以看出新作画面的素质较之以前有了大幅的提高。而且攻击的招式也增加了不少。是不是难以置信!?



↑这是GB版的战斗场面。

↑画面效果大幅提高!甚至还增加了斗技场里的观众哦。




## 还有各种各样的武器!



←说起男主角的武器自然少不了剑，也是一开始就有的装备之一。

→使用弓箭的话就算不靠近对手也一样能攻击。

←锁链镰刀的攻击范围虽然广，但是无法连续攻击。









←和巨大的BOSS作战也是《圣剑传说》的一大魅力！

→可以自由改变攻击方式的吸血鬼。行动迅速敏捷让人防不胜防。

## 主人公们的敌人　夏多维纳特

古兰斯公国的建国者“古兰斯大公”的儿子，也是古兰斯公国年轻的领导者。为了建造一个不依靠玛娜之力的理想中的国家，将玛娜一族称为“邪教徒”并采用了激烈的手段大肆迫害。



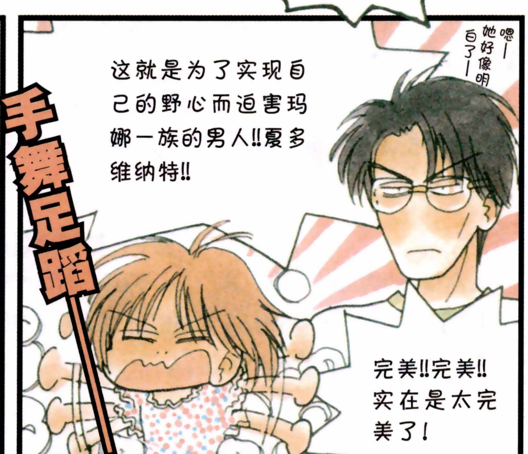

←玛娜一族居住的村子遭到了夏多维纳特的迫害。




↑夏多维纳特正在主持由公国主办的怪物和奴隶剑士的生死战斗。男主角也是其中一个奴隶剑士。

↓男主角的双亲全都被夏多维纳特杀害！一场复仇之战即将展开！






# 上海托普信息技术学院 高级游戏设计师专业班 招生公告

上海托普信息技术学院是经国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校。学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设中必需的IT职业技术人才，让学院成为“IT职业技术人才的起点，软件工程师的摇篮”。学院基础教学区占地400余亩，教学生活用房11.3万平方米，学院专业和实习教学区占地300余亩建筑面积达3.5万平方米。学院设有各类专业14个，现有在校生4800人。



## 本世纪极具前途的产业！ 期待您的加入！

为了系统地培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合风雷时代公司将于2003年9月开设第二期游戏专业班，有关事宜公告如下：

**技术支持：** 风雷时代公司是在全球游戏业界具有良好声誉的、华人地区获得SONY PS2开发授权的专业游戏厂商，其开发的游戏大作《圣女之歌》风靡全球。

**主要师资：** 学院聘请具有国际水准的北美地区可颁发正式文凭的游戏学院——加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师JIMMY OCKEY、TOMASZ DZIERZA、DAVID LIU（变形金刚三维卡通制作人）与国内具备丰富教学经验及专业制作经验的教师团队联合授课，并有蜚声国际的著名动画艺术大师CLIFF GARBUTT（迪斯尼玩具总动员总导演）莅临客座指导。

**课程及学制：** 传统动画／生物素描／角色设定／色彩理论/PHOTOSHOP纹理绘制/FLASH动画/MAYA/3DMAX/游戏体系结构／游戏编辑器及游戏引擎／后期合成。全日制（住宿）9个月。完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书。

**就业安排：** 成绩合格者将全部推荐到托普集团下属的上市公司、风雷时代、新阳美术（制作过樱桃小丸子、小美人鱼、机器猫等著名日本、欧美动画片）、育碧、科乐美及国内外数字互动娱乐产业相关企业就业，风雷时代优先录用。

详情请登录 http://www.etop.com.cn
咨询热线：021-68025599　021-68021312
学院地址：上海南汇科教园区勤奋路1号
e-mail　：wzj@topgroup.com

TOP

# 托起中国游戏产业明天的太阳

## ——国内首家专业游戏培训机构访谈

作为国内首家专业动画游戏制作培训机构，上海托普信息技术学院于2002年率先在国内推出首家游戏专业培训项目，系统地培养专业游戏设计师。记者对学院此项目的负责人、互动艺术培训中心老师、学生进行了广泛的交流和采访，对学院开办游戏设计师培训班的情况进行了深入了解。

### 对院方的采访：

记者问：首先感谢托普学院能够接受电脑游戏攻略的专访，在这里我想先请你们对学院从事动画游戏培训教育的情况做一下简单的介绍。

答：上海托普信息技术学院是经国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发高等学历文凭资格的全日制普通高校。作为计算机应用的一个主要分支，电脑视觉艺术特别是三维动画和游戏制作是我院专业发展的一个重要方向。

我院于2002年联合台湾专业游戏厂商风雷时代，全面引入加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的课程体系与主导师资，率先在国内推出首家互动游戏专业培训项目，系统地培养专业游戏设计师。封闭式系统教学、高质量的师资和与国际接轨的教学体系，已经让第一期学员体会到了互动艺术的魅力。第二期高级游戏设计师专业班将于今年9月开学。

记者问：能否介绍一下招生的情况。

答：我们的培训班从六月份开始招生，短短一个多月，就接到近千个咨询电话，目前报名已经近百。从如此火爆的报名情况看，中国还有是很多立志加入游戏行业的青年人。游戏产业发展前景大好！为了保证教学质量，学院今年将限额130名。招生将额满截止。有关招生的细节问题，可以访问学院网址http://www.etop.com.cn

### 采访互动艺术中心杨老师：

记者问：请您简要介绍一下托普风雷CIA互动艺术中心游戏设计师班的课程、师资情况，加拿大高科技互动艺术学院（CIA）在教学中起什么作用?

答：教学体系方面我们引入了加拿大CIA的成熟课程体系。该学院是加拿大政府认可的北美地区仅有的两家专业动画游戏学院之一。华裔教务长DAVID LIU毕业于纽约艺术学院，曾制作包括《变形金刚》在内的多部动画片，而CIA高级教师TOMASZ则参与过《玩具总动员》、《埃及王子》等迪斯尼动画电影大片的导演。导演《X档案》的安东尼.费尔德、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆.伍迪以及两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的CLIFF GARBUTT等都出自该学院。互动艺术中心教学计划、教学大纲及课程教案都是从加拿大CIA翻译过来的，讲义的书写，授课老师也都经过加拿大方面的认可。正因为如此，在互动艺术中心学习毕业的学生可以直接获得加拿大CIA的专业认证证书。

具体课程安排方面学院采用循序渐进的学习方式。第一阶段将重点学习色彩理论、传统动画、人体素描等基础课程，第二阶段将重点教授软件工具，包括PHOTOSHOP纹理帖图、Maya、3DMAX等。Maya是目前非常流行和实用的动画游戏设计软件工具，是游戏设计学习课程中的重点，在特效方面具有极为强大的功能。Maya学习将分成三个层次，贯穿学习的全过程。第一个层次主要学习Maya的使用技巧，第二个层次主要学习如何使用Maya制作影视特技特效，第三个层次主要学习使用Maya设计游戏。第三个阶段将全面进入游戏设计的学习。由于游戏涵盖了美术、影像、动画、音乐、故事、历史背景等方方面面，只有把各种因素集合在一起才能制作出一个游戏作品。正因如此，课程体系的第三个部分，将会嵌入很多新的课程。如角色设定、游戏体系结构、游戏编辑器及游戏引擎、后期合成等，让学员全面掌握游戏设计的精髓。完成三个阶段的学习后，将进入项目实习阶段，学员将分成小组设计一个完整的游戏DEMO。




# 新慧福GBA烧录系统

商家的最好选择

一问一答，轻松上手！

## 针对不同商家推出的不同选择方案



1号拳头产品
智慧宝盒卡对卡烧录机 入门级

店家：能简单介绍一下性能吗？操作简单吗？没有电脑可以完成烧录吗？不懂电脑能行吗？

回答：其实智慧宝盒卡对卡烧录机是一台最简单好用的傻瓜烧录设备，即使你完全不懂电脑的操作，店堂里没有电脑也可以完成卡带的备份，期间只需按2个按钮就可以完成卡带的烧录。整个过程完全脱离电脑，方便之极。

店家：卡带源是什么？投资大吗？

回答：卡带源其实就是你柜台里面的普通卡，因此不存在重复投资。

店家：到底有什么优势？大概需要投入多少就可以运作？

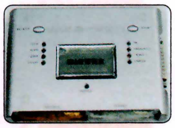
回答：优势1、智慧卡是双芯片全硬件记忆的卡带，真正全部兼容至GBA发售以来的全部游戏，并且完美纪录，比普通的D卡具有更高的性价比，售后服务比现在的换卡服务要轻松的多。优势2、烧录服务要比换卡服务更容易稳定客户群。优势3、无变价，库存，占用资金的苦恼。优势4：以后是网络时代，从最简单的开始学起，为以后打基础。 全部投资不超过1000元！！

店家：这个产品和上面的有什么不同？

回答：智慧宝盒电脑烧录机是智慧宝盒卡对卡烧录机的升级产品，他不仅可以完成64M卡带的卡对卡烧录，还可以通过网络下载最新的GBA游戏到卡带里。

店家：我对电脑稍微懂一点，操作复杂吗？我的电脑配置很低能用吗？电脑不能上网是不是就不能烧录游戏？游戏源还是柜台里面的卡吗？

回答：操作非常简单，只要把驱动安装上就可以用了。对电脑的要求也很低，基本上只要能装上操作系统的机器都可以用。配合我们的5张GBA游戏光盘（里面包含了至GBA发售以来的全部游戏）你即使不能上网也可以拥有全部的游戏.



2号拳头产品
智慧宝盒电脑烧录机 上手级

店家：那么他的优势又在那里呢？？投资又是多少呢？

回答：简单的概括起来就是： 烧录的资源大于换卡的资源 烧录的投资小于换卡的投资 烧录的品种大于换卡的品种 其次是烧录系统永远没有变价，库存，积压资金的苦恼，光这些就足够说明问题了。总的投资还是不大于1000元，不过一定要有台电脑哦。




3号拳头产品
新惠福灵锐卡烧录平台 精英级

产品和销售方案简单介绍：新慧幅最新USB烧录设备，其卡带是国内最具性价比的可烧录合卡，做工精良，记忆稳定。为商家量身定做的销售系统也独具一格，烧录主机的独家编码限量销售，适合商家批量销售的灵锐和卡，（总公司不对普通用户销售套装，控制烧录器流向），不仅为各位商家打造了全新的盈利空间，更获得了稳定，持久的消费群体...招商咨询热线0755-26723533 游先生

不满意就退货
保你零风险经营！




深圳新惠福电子厂
0755-26723533 13809862850 游先生
newwise@vip.sina.com
www.newwise-gz.com www.newwise.com
电子商务合作：www.gbgba.com

国内销售联盟
沈阳 杨生 024-24156091
河南 盛生 0371-6989696
浙江 郑生 0579-2389434
广西 黄生 0772-2837080
内蒙古 周生 0470-8242190
河北 付生 0312-3022384
天津 林生 022-27225035
湖北 张生 027-82777116
青海 吴生 0971-6116665
更多：www.newwise-gz.com






名侦探柯南食玩，震撼登临

BANDAI 出品，高度约为 4cm 左右，附带一颗糖果。
随机抽取！包括柯南 4 款、灰原哀、服部平次、毛利父女、妃英理、怪盗基德、以及 2 款隐藏款：犯人和工藤新一，总共 12 款。
价格：18 元／个，
会员价：16 元／个
（外地邮购需另加邮寄包装保值费 5 元）




# GO TO ...

www.how-2-play.com

T-SHIRT 第一弹——HARO、变形金刚、高达 GP02 全部售完！
挟余威疾风迅雷第二弹再度来袭！
哈罗（黑白两种底色）、多罗、五星物语、必杀技（黑白两种底色）四款（每款限量 50 件）同时出击，令你的夏日绝对不一样！
价格：~~58 元~~ 48 元（外地邮购需另加邮寄包装保值费 5 元）



模玩两可 玩具模型专门店
地址：北京东城区朝内南小街 73 号
邮编：（100010）
汇款收款人：玩具店
QQ: 125415615
Email: how2play@163.com
Tel: 010-65282550

重庆经销商
重庆沙区沙南街 60 号
三友电玩连锁店
（023）65325435 苏波
181 路车站起点站旁

# 北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

休闲假日别徘徊　快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http://rm-game.yp.shou.net　E-mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

好消息　本月掌机以旧换新GB薄机＋360元=GBA彩机
GB薄机＋190元=GBC彩机
GBC彩机＋280元=GBA彩机
GBA彩机+490元=GBASP夜光彩机　免邮费

本服务面向全国大量按市价60％－80％高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。

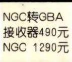
二手ps2套机1280元

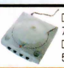
本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)

二手主机：本月二手GBA套机 390元　二手DC套机 450元　二手PS套机 380元　二手NGC套机 980元　二手GBC套机 280元　二手GB薄机套机 150元

二手软件：PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元


NGC转GBA接收器490元
NGC 1290元


39000型限定版(粉蓝灰)2290元
50000型(限)硬盘.网卡3180元


DC原装美版780元
DC组装日版580元


PSONE100/103单机550元
PSONE100/103套机720元


GBA金银限定版主机490元
GBA(日)橙、黑限定520元
GBASP(日)750元
GBASP限定+我们的太阳1860元


微软XBOX中文版1880元
微软XOBX主机(美版)+原版游戏1850元
微软XBOX主机(日版)+原装遥控器1890元

本中心质量第一、服务第一、价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）+双振动手柄+原装IC+原装8M记忆卡+原装S端子线+原装大电源+PS2支架+DVD游戏 1950元（所售主机均为原装对号机）

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 游戏配件（免邮费） | | PS2手柄4分插 | 120 | DC FC模拟器 | 30 | GBA电视接收器（带电源） | 390 | FF10/FF8精装怀表 | 95/115 | FF10/FF8 ZEP打火机 | 35 | 合金装备笔盒 | 40 |
| PS2.NGC.XBOX专用VGA | 330 | PS2原装光头（拆机） | 480 | DC GB模拟器 | 30 | GBA-EZ-FLASH256M刻录卡 | 650 | FF10/FF8项链＋戒指 | 35/25 | FF10/FF8烟盒 | 35 | 樱大战烟盒 | 40 |
| PS2原装分量端子线 | 270 | GBA-EZ-FLASH128M刻录卡 | 440 | DC SFC模拟器 | 40 | GBA-EZ-FLASH512M刻录卡 | 980 | FF10/FF8夜光手表 | 75/65 | 合金装备烟盒 | 40 | 樱大战火机 | 48 |
| PS2原装8M记忆卡 | 170 | DC VGA | 60 | DC MD模拟器 | 30 | GBA原装金手指 | 150 | FF10/FF8情侣表 | 130/120 | 合金装备火机 | 48 | 樱大战笔盒 | 40 |

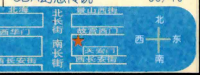
本店经营回收二手正版软件，以旧换新，也可以旧换旧。其它NGP及WS正版卡带请电询

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| PS2混沌军势3 | 390/10 | PS2鬼泣2 | 450/10 | PS2幻想水浒传3 | 320/10 | X—BOX三国无双2 | 440/10 | NGC封神演义 | 320/10 | DC樱大战4 | 160/10 |
| PS2三国无双3 | 390/10 | PS2封神演义2 | 320/10 | PS2最终幻想X（国际） | 320/10 | X—BOX合金装备本质 | 420/10 | NGC实况6加强版 | 420/10 | DC梦游美国2 | 45/10 |
| PS2星之海洋Ⅲ | 420/10 | PS2VR4进化版 | 350/10 | PS2真三国无双2 | 320/10 | X—BOX幻魔鬼武者 | 390/10 | NGC赛尔达 | 390/10 | DC世嘉拉力2 | 45/10 |
| PS2鬼武者 | 150/10 | PS2VR4 | 90/10 | PS2三国无双2猛将传 | 320/10 | X—BOX飞龙 | 450/10 | DC索尼克2(限定版) | 80/10 | DC世嘉GT | 45/10 |
| PS2实况5加强版 | 90/10 | PS2生或死2加强版 | 150/10 | PS2旧世界遗产 | 90/10 | NGC玛莉奥聚会4 | 420/10 | DC风来西林 | 90/10 | DCVR网球 | 45/10 |
| PS2樱花大战(限) | 850/10 | PS2实况7 | 450/10 | PS2格兰蒂亚2 | 160/10 | NGC阳光玛莉奥 | 420/10 | DC刀魂 | 45/10 | DC第5频道 | 45/10 |
| PS2樱花大战 | 450/10 | PS2异度传说 | 350/10 | PS2第二次机器人大战∂ | 450/10 | NGC VR射手3 | 280/10 | DC格兰蒂亚2 | 45/10 | DC梦幻之星 | 60/10 |
| PS2合金装备2本质 | 390/10 | PS2鬼武者2 | 350/10 | X—BOX生或死Ⅲ | 330/10 | NGC生化危机 | 420/10 | DC莎木 | 180/10 | DC死亡之屋2 | 45/10 |
| PS2最终幻想X-2 | 430/10 | PS2刀魂2 | 430/10 | X—BOX信长野望之岚世纪 | 430/10 | NGC生化危机0 | 420/10 | DCD之食卓2 | 60/10 | DCNBA2K | 45/10 |

GBA配件及GBA经典卡带　其它GB卡详查其它广告价格

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| GBA配件 | 价格/邮费 | GBA配件 | 价格/邮费 | GBA恶魔城（中文） | 58/10 | GBA机器人大战a | 55/10 | GBA大战略 | 55/10 | GBAV拉力3 | 45/10 | GBA机器人大战OG(中) | 68/10 |
| GBA配件全家福（15件套） | 180/5 | GBA盔甲 | 45/5 | GBA街霸ⅡX | 55/10 | GBA Z·O·E | 48/10 | GBA黄金太阳（中） | 58/10 | GBA魔法假日(中文) | 55/10 | GBA勇者斗恶龙怪兽篇 | 58/10 |
| GBA充电器＋电源 | 35/5 | GBA摇杆 | 10/5 | GBA洛克人ZERO2 | 58/10 | GBA实况世界杯 | 55/10 | GBA游戏王6 | 95/10 | GBA风之少年2 | 35/10 | GBA真女神转生 | 58/10 |
| GBA高效15小时充电器 | 95/5 | GBA彩装贴膜 | 25/5 | GBA炸弹人 | 45/10 | GBA罪恶工具X | 55/10 | GBA银河之星 | 58/10 | GBA机战R（中文） | 58/10 | GBA星之卡比 | 58/10 |
| GBA专用耳机 | 40/5 | GBA专用卡盒 | 5/5 | GBA大富翁 | 45/10 | GBA拳皇EX2 | 63/10 | GBA炸弹人2 | 55/10 | GBA大战略2 | 58/10 | GBA玛莉奥3 | 48/10 |
| GBA组装贴膜 | 18/5 | GBA扩音器 | 25/5 | GBA钻地先生A | 58/10 | GBA铁拳 | 58/10 | GBA泡泡龙 | 55/10 | 新卡介绍 | 价格/邮费 | GBA晓月圆舞曲(中) | 55/10 |
| GBA原装贴膜 | 45/5 | GBA车载充电器 | 40/5 | GBA恶魔城之白夜(中文) | 58/10 | GBA七龙珠 | 58/10 | GBA黑色细胞 | 58/10 | GBA最终幻想战略版 | 98/10 | GBA瓦里奥制造 | 55/10 |
| GBA对战线（2条） | 30/5 | GBASP专用耳机接口 | 20/5 | GBA沙龙曼蛇 | 35/10 | GBA实况2002足球 | 58/10 | GBA街霸ZERO3 | 58/10 | GBA指环王双塔(128M) | 98/10 | GBA火炎文章之烈火之剑 | 98/10 |
| GBA对战线（4条） | 45/5 | GBASP放大镜＋遥杆 | 30/5 | GBA寂静岭 | 95/10 | GBA玛丽奥2 | 35/10 | GBA火焰纹章 | 58/10 | GBA超级忍 | 55/10 | GBA疯狂出租车 | 48/10 |
| GBA专用灯 | 15/5 | GBASP七彩腰包 | 20/5 | GBA哈丽波特 | 55/10 | GBA黄金太阳2(128M) | 98/10 | GBA封神演义 | 58/10 | GBA索尼克2 | 95/10 | GBA牧场物语 | 48/10 |
| GBA放大镜＋灯 | 30/5 | GBA卡带 | 价格/邮费 | GBA信长野望 | 58/10 | GBA索尼克 | 58/10 | GBA光明力量 | 58/10 | GBA幻装迷宫2 | 58/10 | GBA塞尔达之四支剑 | 48/10 |
| GBA透明皮套 | 15/5 | GBA瓦里奥 | 58/10 | GBA快打旋风 | 35/10 | GBA魔法假期 | 58/10 | GBAGT2 | 58/10 | GBA狙击手 | 38/10 | GBA分裂细胞 | 55/10 |
| GBA七彩皮套 | 20/5 | GBA玛里奥赛车 | 35/10 | GBA风之少年 | 35/10 | GBA龙战士2 | 35/10 | GBA机战R | 58/10 | GBA口袋妖怪蓝(中) | 58/10 | GBA光明之魂2 | 58/10 |
| GBA七彩腰包 | 35/5 | GBA黄金太阳(中) | 55/10 | GBA皇家骑士团外传(中) | 58/10 | GBA特鲁尼克大冒险2 | 55/10 | GBA三国志（中文） | 58/10 | GBA口袋妖怪红(中) | 58/10 | GBA我们的太阳 | 88/10 |
| GBA七彩挎包 | 35/5 | GBA龙战士 | 35/10 | GBA幻想水浒传 | 58/10 | GBA机战A中文版 | 58/10 | GBA世界传说 | 58/10 | GBA魂斗罗 | 35/10 | GBA幻想传说 | 58/10 |

店址及汇款地址：北京市西城区南长街12号　邮编：100031　由于广告截稿时间早，部分价格有变化，请谅解！
电话/传真(010)66054729 早9点-晚7点　13051327889　收款人：赖伟涛
乘车路线：1路、4路、52路、57路中山公园站下车或乘地铁到天安门西站下车换乘5路西华门站下车北走20米路东或从北海乘5路西华门下车，南走100米路东




---

# DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

中国西南电玩第一店

全新装修全新感受　新朋老友更上层楼

夏日送好礼 ＞＞ 目录请参阅上期广告 ＞＞ 活动时间：2003.4月—8月
凡一次性购买卡通书100元以上者可获赠精美卡通、游戏手机绳壹个

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商
批发热线：028-88178037 传真号码：028-83361193
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD:7.5元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD:3元/张，DVD8元/张，音乐CD:6元/张。购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱　肖忠发(收)　邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509　电话 028-85433602
邮购查询热线：028-83414399、89010603　投诉电话：028-88069212
邮购赠品：邮购金额达80元，赠送太八项链一根，80元以下赠送精美小礼品一份。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

火星电玩 marsgame.com
由火星电玩发起的火星联盟
倾力打造电玩+动漫航母
为你提供优质产品+服务

**日本名卡通动画DVD9元/张，持会员卡8元/张，邮费15元/次，无论多少。**

D002-1 梦幻妖女 3CD
D005-2 灌蓝高手剧场版 1CD
D010-1 JOJO冒险卷一 2CD
D014-1 高达W-尽华尔兹 1CD
D014-2 G高达 5CD
D014-3 W高达 5CD
D014-4 高达08MS小队 3CD
D014-5 高达0080 2CD
D014-7 Z高达 6CD
D014-8 ZZ高达 8CD
D014-9 X高达 5CD
D014-10 高达F91 1CD
D014-11 高达逆袭夏亚 1CD
D014-13 高达0079TV 5CD
D014-15 倒A高达TV版 6CD
D014-30 倒A高达OVA版 2CD
D014-31 SEED高达 9CD
D017-1/1 不可思游戏朱雀篇 3CD
D017-1/2 不可思议游戏青龙篇 3CD
D017-3 不可思议游戏OVA版 2CD
D017-4 不可思议游戏永光传 1CD
D025 饿狼传说 1CD
D029-1 橙露剧场版 1CD
D029-2 橙露TV版 6CD
D032 暗黑破坏神 1CD
D037-1 怪医秦上 1CD
D038 DNA2 3CD
D052-5 城市猎人一便衣女警 1CD
D052-8/1 城市猎人TV版（卷一）8CD
D052-8/2 城市猎人TV版（卷二）4CD
D052-8/3 城市猎人TV版（卷三）4CD
D052-8/4 城市猎人TV版（卷四）4CD
D058-3 樱花大战TV版 4CD
D058-5 樱花大战写真集 1CD
D058-7 樱花大战引退纪念版 1CD
D062-1 幽游白书剧场版全集 3CD
D062-2/1 幽游白书TV版（卷一）6CD
D062-2/2 幽游白书TV版（卷二）6CD
D062-2/3 幽游白书TV版（卷三）6CD
D062-2/4 幽游白书TV版（卷四）5CD
D062-7 幽游白书暗黑剑术 1CD
D063 电影少女 2CD
D069-1 X战记(剧) 1CD
D069-2 X战记（TV）4CD
D074 梦幻街少女 1CD
D076-1 真孔雀王 1CD
D076-2 孔雀王 1CD
D079-2 天地无用一魎皇鬼 3CD
D079-4 新天地无用TV版 4CD
D079-9 天地无用GXPTV版 4CD
D082-1 超一可有记得爱 1CD
D082-4 超时空要塞TV版 5CD
D082-10 超时空D7TV版 6CD
D082-13 超时空要塞20周年 1CD
D089-5 龙珠一热血热斗 1CD
D089-6 龙珠一神龙传说 1CD
D089-7 新龙珠TV 12CD
D093 龙猫 CD
D099 百变狸猫 1CD
D103 圣传 1CD
D105-1 我的爱神 1CD
D105-2 我的爱神OVA 2CD
D106 风之谷 1CD
D109 魔法提琴手 3CD
D110 魔女宅急便 1CD
D111-2 秀逗魔道士剧场版 2CD
D111-3 秀逗魔道士TV版第三部 3CD
D111-4 秀逗魔道士TV版第二部 3CD
D111-5 秀逗魔道士TV版第一部 3CD
D118-1 新世纪福音战TV版 4CD
D118-2 新世纪福音战（剧场版）1CD
D121-2 魔动王TV版（卷一）3CD
D121-2 魔动王TV版（卷二）5CD
D123-2/1 浪客剑心TV版（卷一）4CD
D123-2/2 浪客剑心TV版（卷二）4CD
D123-2/3 浪客剑心TV版（卷三）4CD
D123-3 浪客剑心天空镇魂歌 1CD
D123-4 浪客剑心追忆篇 1CD
D123-15 浪客剑心星霜篇 1CD
D131-1 罗德岛战记吟游诗人记 3CD
D131-2 罗德岛战记英雄骑士 3CD
D148-3 攻克机动队（TV）3CD
D158-1 北斗之拳剧场版 2CD
D158-2 北斗之拳TV版 12CD
D160 强殖装甲 2CD
D162-2 宠物小精灵逆袭 1CD
D162-3 宠物小精灵爆诞 1CD
D162-7 宠物小精灵结晶塔 1CD
D162-8 宠物小精灵剧场版 1CD
D188-1 银河英雄传说 1CD
D195-1 魔法骑士TV版 6CD
D209-1 吸血姬美夕TV版 3CD
D209-2 吸血姬美夕剧场版 1CD
D223 猫眼 8CD
D225-1 宇宙骑士TV版 5CD
D245 幽灵公主 1CD
D246-1 纯情房东俏房客TV版 3CD
D246-2 纯情房东俏房客特别版 1CD
D246-5 纯情房东俏房客终集篇 1CD
D301 机甲兵团 8CD
D306 海岸物语1CD
D308 战斗妖精风 2CD
D311 推理之绊 2CD
D315 闪灵二人组 5CD
D320 玩戏 3CD
D310 火影忍者 4CD
D333 魔法天使的注意事项 1CD
D334 超能力者 1CD
D336 七华6/17 2CD
D340 KO世纪三兽士剧场版 1CD
D342 百兽战队TV版 3CD
D351 黑魔法M-66 1CD
D357 天使怪盗 1CD
D500-1 圣斗剧场版全集 2CD
D500-4 圣斗士海皇篇 3CD
D500-5 圣斗士黄金十二宫 8CD
D500-7 圣斗士北欧篇 5CD
D500-9 圣斗士冥王篇 2CD
D505-6 金田一少年杀戮钳碧岛 1CD
D505-8 金田一七濑美雪之杀人事件 1CD
D506 岁月童话 1CD
D520 学园侦探团 4CD
D525 听到海声 1CD
D526-5 太空战士10CG 2CD
D527 青之六号 1CD
D531 再见萤火虫 1CD
D535 彼男彼女的故事 3CD
D537 饿沙罗鬼 4CD
D539 冒险少女拉汀亚TV版 5CD
D548-1 魔术师奥梵第一部 3CD
D548-2 魔术师奥梵第二部 3CD
D552-1 海贼王电影版 1CD
D552-2/1 海贼王TV版（卷一）3CD
D552-2/2 海贼王TV版（卷二）3CD
D552-2/3 海贼王TV版（卷三）3CD
D552-2/4 海贼王TV版（卷四）3CD
D552-2/5 海贼王TV版（卷五）3CD
D552-5 海贼王珍兽岛之乔巴王国 1CD
D556 大友克洋-亚基拉 1CD
D557-2 重战机TV版 6CD
D559-1 棒球英豪一大学物语 1CD
D559-4 棒球英豪H2 6CD
D562-1 山下女福星 2CD
D562-2/1 山下女福星Ⅰ 3CD
D562-2/2 山下女福星Ⅱ 3CD
D572-1 地狱先生神眉 1CD
D573-2 柯南引爆摩天楼 1CD
D573-5 柯南TV版全集 3CD
D573-6 柯南世纪末魔术师 1CD
D573-10/1 柯南TV版1 4CD
D573-10/2 柯南TV版Ⅱ 4CD
D573-10/3 柯南TV版Ⅲ 4CD
D573-10/4 柯南TV版Ⅳ 4CD
D573-10/5 柯南TV版Ⅳ 4CD
D573-10/6 柯南TV版Ⅵ 4CD
D573-18 柯南瞳孔中的暗杀者 1CD
D573-25 柯南对怪盗基德(工藤新一)1CD
D573-27 柯南通向天国的倒计时 1CD
D573-28 柯南特别版一人鱼失踪记 1CD
D573-29 柯南暗黑组织之杀机 1CD
D573-30 柯南二十年后的杀机 1CD
D573-92 柯南汉姆.贝克街上的亡灵 1CD
D573-116 柯南情人节的真相 1CD
D573-117 柯南犯罪的遗物 1CD
D575-2 星界之战旗Ⅰ 3CD
D573-3 星界之断章 1CD
D575-5 星界之战旗Ⅱ 2CD
D584-1 机动战舰TV版 3CD
D584-2 机动战舰剧场版 1CD
D558-1 街头霸王 1CD
D588 火魅子传 3CD
D593-1 GTO麻辣教师TV版 5CD
D595 剑风传奇（洛印战士）4CD
D603 烈火之炎TV版 6CD
D604 青涩宝贝TV版 2CD
D605 枪神 6CD
D616 飞越颠峰 1CD
D626-1 白色猎人TV版 3CD
D628 记忆 1CD
D639-1 封神演义TV版 3CD
D642 人鱼之伤 1CD
D647 午夜之眼 1CD
D648-1 恶男杰特TV版 3CD
D648-2 恶男杰特(天国之门)1CD
D649 星方武侠TV版 3CD
D656-2 守护月天OVA版 2CD
D661-3 新世纪GPX赛车GAGA 2CD
D663-2/1 最游记TV版（卷一）3CD
D663-2/2 最游记TV版（卷二）3CD
D663-3 最游记剧场版 1CD
D665 超神姬 1CD
D671 妖精战士 3CD
D674-1 库洛魔法使TV版全集 8CD
D674-2 库洛魔法使剧场版 1CD
D674-4 库洛魔法使被封印的卡片 1CD
D679 老人与Z 1CD
D680-2 机动警察电影版 2CD
D680-3 机动警察OVA版 2CD
D680-6 机动警察Ⅲ+特别版 2CD
D684-5/1 新足球小将1 2CD
D684-5/2 新足球小将2 2CD
D684-8 新足球小将剧场版 3CD
D688-1 霸王大系-龙骑士TV版 6CD
D690-2 万有引力TV版 2CD
D704 龙骑士 3CD
D706 时空传抄 3CD
D708-3/1 乱马TV版（卷一）6CD
D708-3/2 乱马TV版（卷二）6CD
D708-3/3 乱马TV版（卷三）6CD
D708-3/4 乱马TV版（卷四）4CD
D711-1 天空艾斯加科尼剧场版 3CD
D711-2 天空艾斯加科尼电影版 1CD
D724-1 爆笑吸血鬼 1CD
D724-2 傻版吸血鬼 4CD
D728 魔神B-G-O 2CD
D732-1 钢铁天使TV版 2CD
D741 飞天红猪侠 1CD
D742 神风怪盗 5CD
D766-2 苍之流星TV版 3CD
D784-2 EXD急速战警剧场版 1CD
D806-1/1 游戏王TV版（卷一）3CD
D806-1/2 游戏王TV版（卷二）4CD
D806-1/3 游戏王TV版（卷三4CD
D806-2 游戏王剧场版 1CD
D810-1 变形金刚电影版 1CD
D810-4 美版变形金钢 9
D811 风月夜影兰 2CD
D814 卡片召唤师 3CD
D817-1/1 犬夜叉TV版（卷一）4CD
D817-1/2 犬夜叉TV版（卷二）3CD
D817-1/3 犬夜叉TV版（卷三）3CD
D817-1/4 犬夜叉TV版（卷四）3CD
D817-1/5 犬夜叉TV版（卷五）3CD
D817-1/6 犬夜叉TV版（卷六）2CD
D817-2 犬夜叉剧场版 1CD
D821 人狼 1CD
D834-3 太阳王宇宙开拓史 1CD
D851-1/1、2 猎人TV版(一、二卷)3CD
D851-1/3 猎人TV版（卷三）3CD
D851-1/4 猎人TV版（卷四）2CD
D851-2 猎人OVA 2CD
D852 捍卫者 3CD
D862 机动天使 6CD
D866 沉默的未知 4CD
D871-1 刃牙 5CD
D871-2 刃牙Ⅱ 3CD
D874/1 剑星传(星之海洋卷一)3CD
D874/2 剑星传(星之海洋卷二)3CD
D875 地球少女 2CD
D877 黑街二人组 4CD
D885 欢心 3CD
D889-1 妹妹公主TV版 4CD
D894 魂狩 3CD
D904 新白雪姬传说 2CD
D911/1 ZOE狂野的禁区（卷一）3CD
D911/2 ZOE狂野的禁区（卷二）3CD
D916/1幻影天使（卷一）3CD
D916/2幻影天使（卷二）3CD
D921 再造人009 2CD
D922 棋魂 10CD
D923/1 通灵童子TV版（卷一）2CD
D923/2 通灵童子TV版（卷二）2CD
D923/3 通灵童子TV版（卷三）2CD
D923/4 通灵童子TV版（卷四）2CD
D923/4 通灵童子TV版（卷五）1CD
D926 银河昌险战记TV版 3CD
D926-2 银河昌险战记2TV版 2CD
D930-1 千与千寻 1CD
D930-2 猫的报恩 1CD
D934/1 网球王子 3CD
D934/2 网球王子 3CD
D934/3 网球王子 2CD
D936 大都会 1CD
D937 美少女战士TV版 3CD
D942 电击作战 2CD
D947-1 圣战士TV版 6CD
D947-2 圣战士OVA版 1CD
D948 分身战士 3CD
D951 翼神传说 2CD
D954 新吸血鬼 2CD
D956-2 幻魔大战剧场版 1CD
D958 名侦探福尔摩斯 4CD
D959 人形电脑天使心 4CD
D961 青出于蓝胜于蓝 3CD
D962-1 拜托了老师TV版 2CD
D963 巴比二世 2CD
D965 HACK守护者 2CD
D965-2 黄昏手环物语 2CD
D970 十二国记 2CD
D975 鬼眼狂刀 4CD
D976 东京地下城 2CD
D978/1 圣石王者TV版(卷一)4CD
D978/2 圣石王者TV版(卷二)4CD
D979 最终武器彼女 1CD
D983 宝瓶时代TV版 3CD
D984/1 果酱少年TV版(卷一)3CD
D984/2 果酱少年TV版(卷二)3CD
D984/3 果酱少年TV版(卷三)3CD
D986 猎人罗宾 1CD

## 最新节目

D058-8 樱花大战之巴黎篇 1CD
D663-5 希望之罪过 1CD
D680-5 机动警察TV版 6CD
D680-7 机动警察Ⅱ剧场版 2CD
D979 最终武器彼女 3CD
D840 求恋期 1CD
D935-2 新吸血鬼猎人D 1CD
D368 骇客帝国 2CD
D855-2 欢心剧场版 1CD
D029-3 新橙路剧场版 1CD
D690-1 万有引力剧场版 1CD
D014-32 高达剧场版全集+特别版 1CD
D082-14 超时空要塞ZERO 1CD
D962-2 拜托了老师MTV 1CD
D708-2 乱马OVA 1CD
D663-2/3 最游记TV版(卷三) 2CD
D964 全金属风暴 4CD

www.marsgame.com

更多目录请上网查询或来电来函索取

**日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。特价：3.8元/片，继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格、邮费不变**

014-1 高达W-尽华尔兹 2CD
014-2 G高达 17CD
014-3 W高达 17CD
014-4 高达08MS小队 6CD
014-5 高达0080 3CD
014-6 高达0083 6CD
014-7 Z高达 17CD
014-8 ZZ高达 16CD
014-9 X高达 17CD
014-10 高达F91 2CD
014-11 高达逆袭夏亚 2CD
014-13 高达079TV 16CD
014-14 MS08小队(完结篇)1CD
014-15 倒A高达 25CD
014-16 SD高达G世 1CD
014-17 V高达 17CD
014-18 MS08小队米兰传说 1CD
014-19 蓝色高达 1CD
014-20 高达0083(剧)2CD
014-21 机动梦日记 1CD
014-22 高达MTV 1CD
014-23 兰色高达 14CD
014-24 高达W战争回忆录 4CD
014-25 G高达（剧场版）2CD
014-26 W高达杀人课 2CD
014-27 ZZ高达（剧场版）2CD
014-28 X高达（剧场版）2CD
014-29 0079（剧场版）2CD
014-30 倒A高达（OVA）6CD
014-31 SEED高达 24CD
058-1 樱花大战全集 2CD
058-2 樱花大战（OVA）6CD
058-3 樱花大战（TV）25CD
058-4 樱花大战真人版 4CD
058-5 樱花大战写真集 2CD
058-6 樱花大战特别篇 1CD
062-1 幽游白书(剧场版)2CD
062-2 幽游白书(TV)38CD
062-3 幽游白书(电影版)1CD
062-4 幽游白书一大百科 1CD
347 I' S 1CD
348 废弃公主 2CD
349 侦探学园Q 2CD
350 最后的飞行任务 3CD
351 黑魔法M66 1CD
352 宇宙星路 3CD
353 E' S超能力 3CD
354 魔侦探洛奇 3CD
355 成惠的世界 2CD　(更多节目)

# 安徽四海电玩销售维修中心

**我公司GBA卡厂家直销价优质好**

欢迎各地经销商来电洽谈所须卡带均可从广州当天走货

**电话：0551-3197826　13003067663**

**特价销售（数量有限，欲购从速）**

| | |
|---|---|
| ★ PS2原装主机，9成新（电源+手柄+DVD完美直读） | 1280元 |
| ★ PS主机，9成新（双手柄+电源+AV线） | 298元 |
| ★ SS主机，9成新（双手柄+电源+AV线） | 248元 |
| ★ DC主机，9成新（手柄+电源+AV线） | 398元 |
| 全新PSONE主机（电源+手柄） | 420元 |

★ 游戏机专用便携式液晶彩显（真彩无残像）

5寸超薄液晶电视330元
7寸超薄液晶电视420元

**特价GB以旧换新**

GB薄机+180元=GBC彩机
GBA+400元=SP彩机
GBC+220元=GBA彩机

**全新原装索尼光头，特价158元**（三月包换，质保终身）

所有邮购产品均由专人检测后寄出。款到当日发货。一个月内有质量问题无条件包换。欢迎来电、来信，索取SS、PS、DC、PS2碟，动画VCD、GC、GBA卡带及所有软件价目，来信请附回邮信封及邮票。

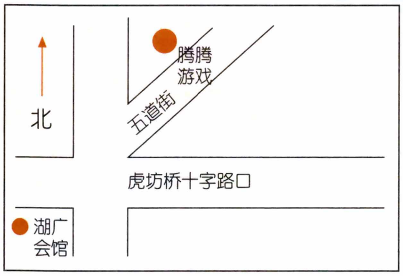
**电话：0551-2624198　2647581　邮编：230061**
**汇款地址：合肥市安庆路162号　收款人：陈志强**
**池州连锁店：建设路1号　卞雪峰　电话：0566-2026481**

# 北京腾腾游戏

（8年老字号）

**经营项目：**

各类游戏主机、软件、配件、并办理二手货回收及代卖。




乘车路线：6路、102路、105路、14路、15路、25路、66路、50路、36路、特5路、虎坊桥站下车

**地址：北京宣武区虎坊桥五道街15号**
**邮编：100050　电话：010-63153732**
**联系人：杨诺宾**
**E-mail:wrynb@yahoo.com.cn**

# 天津海虹

邮购汇款地址：天津市241邮政信箱　收款人：杨子江　邮编：300020　邮购热线：022-27224060　门市地址：天津市和平区兴安路134号　e-mail:yzjrpg@163.net

**购碟邮费** 15元不论张数，购碟150元以上免邮费。如汇款单附言写不下请以电话，e-mail，传真或信件将内容告知。所有软件均买十送一。本店PS,SS,DC,PS2经典软件及各类主机配件卡带种类齐全，价格优惠。欢迎免费索取节目单(注明所需何种目录，自备信封和邮票)。

**游戏音乐原声CD，经典动画CD，高保真音质，8元/张．PS2软件特价6元/张**

004太空战士4原声
005太空战士4钢琴曲
008太空战士5原声2CD
009太空战士5钢琴曲
012太空战士6原声3CD
013太空战士6钢琴曲
017太空战士7原声4CD
018太空战士7重奏版
019太空战士8原声4CD
020太空战士8管旋乐
021太空战士8歌曲
022太空战士8钢琴曲
023太空战士9原声4CD
024太空战士9歌集
025太空战士9钢琴曲
026太空战士9重奏版
027太空战士9原声plus
030太空战士wind&fire
031太空战士dragon&star
032太空战士remix
035太空战士1987-1994
036太空战士1994-1999
037太空战士交响组曲
039太空战士10歌曲含ff7
149太空战士10原声(4CD)
285FF10钢琴曲
239FF10 yuna&tidus
258ff others-7,8代精华录
322FF10 MTV
316FF经典主题音乐连奏
328FFX-2歌曲全集
337FFX-2原声2CD
359FF交响音乐会2002(2CD)
331FF10 vocal collection
375太空战士Black mages
310FF1+2原声(PS版2CD)
041 FF战略版2CD
161史克威尔游戏歌曲集
139植松伸夫首张个人大碟
057时空之旅PS版
058时空之旅混音版
059穿越时空3CD
342穿越时空MIX混音
062圣剑传说3原声3CD
063圣剑传说PS版2CD
367圣剑传说3 arrange
164历代圣剑传说精选集
064浪漫沙嘉3原声
065PS沙嘉2原声

066PS沙嘉1原声2CD
067PS沙嘉2钢琴曲
325无尽的沙嘉原声2CD
069异度装甲原声2CD
070异度装甲重奏版
301异度传说原声2CD
302异度传说歌曲集
071寄生前夜原声2CD
072寄生前夜混音版
151寄生前夜2原声2CD
073火焰文章原声3CD
074圣战系谱交响乐
075永恒传说歌曲集
076幻想传说歌曲
334宿命传说原声2CD
335幻想传说原声2CD
336永恒传说原声2CD
327宿命传说2原声4CD
077银河之星原声
078银河之星2永远的兰色
079皇家骑士团2原声3CD
152RPG经典爱之章
153RPG经典梦之章
085女神传说原声2CD
086女神传说混音版
087龙骑士传说原声
088格兰迪亚原声4CD
089格兰迪亚2原声
292格兰迪亚X原声
090合金装备原声
256合金装备2原声2CD
091寂静岭原声
244寂静岭2原声
092Wildarms原声
093Wildarms2原声2CD
300Wildarms3原声4CD
364wildarms vocal cllection
096幻想水浒传2CD
097幻想水浒传2原声4CD
273幻想水浒传2管弦乐
333幻想水浒传3原声2CD
100梦幻模拟战精选
101梦幻模拟战3歌曲集
102梦幻模拟战5歌曲集
262梦幻模拟战2原声
135大航海时代2管弦乐
116经典游戏交响音乐会5CD
105音乐跳豆(舞王)歌曲集
376音乐跳豆2(舞王)歌曲集

107DDR3原声2CD
246DDR4原声
305DDR5歌曲集
306DDR6歌曲集
109恶魔城月下夜想曲原声
110恶魔城血之轮回
113恶魔城x
240恶魔城新古典交响集2CD
241恶魔城BOSS战斗乐曲集
263恶魔城X混音集
381恶魔城白夜原声
382恶魔城月轮原声
120机器人大战F原声集
121机器人完结篇
122机器人大战a歌唱集3CD
123机器人大战演唱会
312机器人大战IMPECT原声
313机战歌曲联唱
317机器人a交响乐
124心跳回忆2歌曲全集
125心跳回忆OVA原声
126心跳回忆奇妙圣诞
127心跳回忆馆林见晴
128心跳回忆5周年纪念
129心跳永远在一起
130滕崎诗织情人节
131心跳回忆风之扉
132心跳回忆虹色青春
133滕崎诗织钢琴精选
134心跳回忆原声歌唱集
138刀魂2原声
159刀魂1原声
140格斗王音乐精选(94-2000)
154真侍魂原声
338斩红郎无双剑管铉乐
155街霸3次冲击
252街霸2管旋乐
156莎木原声2CD
157莎木交响乐
158莎木JUKE BOX
167幽游白书47首
168幽游白书最强系列
169灌蓝高手TV版歌曲大全
170灌蓝高手26首
171EVA主题歌曲集
172新世纪EVA原声集(3CD)
193新世纪EVA特别版
173浪客剑心主题歌集
174维新志士镇魂歌

175明治剑客浪漫集
201浪客剑心追忆篇
178超时空要塞火爆精选
179超时空要塞歌曲精选
181超时空主题歌插曲
182超时空15周年纪念
368超时空可曾记得爱
207罗德岛战记原声集(3CD)
216圣斗士星矢精选合集
218高达0080
219高达0083
220高达08MS小队
221高达20周年纪念
222高达F91
226高达主题歌集(2CD)
323高达SEED歌曲集
227W高达原声大全5CD
150皇牌空战3原声
250皇牌空战4原声2CD
303皇牌空战2原声
251梦幻之星在线管弦乐
267星海传说2原声(2CD)
268星海传说2混音版
275星海传说2交响乐
341星海传说3原声(4CD)
269天诛原声
272ICO原声

284鬼泣原声
293王国之心原声2CD
294王国之心歌曲集
320红色警报原声2CD
321命令与征服原声
329PS2忍原声
318超级忍2原声（MD版）
340GTA罪恶都市全集(7CD)
356真三国无双3原声
357山脊赛车4原声
369鬼舞者交响乐
370鬼舞者原声2CD
307鬼舞者2原声
083生化维罗尼卡原声
255生化危机3原声2CD
295生化危机2原声2CD
296生化危机2重奏
297生化危机2混音
372生化1原声
373生化1MIX混音
377三国3原声
378三国4原声
314三国5原声
308三国6原声
379三国7原声
380三国8原声

**PS经典英文版游戏 8元一张**

太空战士4/5/6
太空战士7/8/9(4CD)
寄生前夜1/2(2CD)
龙战士3/4
陆行鸟迷宫2
格兰蒂亚(2CD)
异度装甲(2CD)
浪漫传说1/2
阿兰多拉1/2
银河之星1(2CD)
银河之星2(3CD)
武藏传
放浪冒险潭
晶莹之露(A/R)
北欧战神(2CD)
时空之旅

穿越时空(2CD)
圣剑传说
皇家骑士团2
太空战士战略版
星海传说2(2CD)
寂静岭
wild arms
wild arms2(2CD)
前线任务3
女神异闻录罚
永恒传说(3CD)
宿命传说
龙骑士传说(4CD)
勇者斗恶龙7(2CD)
幻想水浒传1/2

# 开心小子™

兼容过千种GB游戏卡
大量游戏开发中

随机附送 价值150元
数码暴龙
红宝石 蓝宝石



中国首台
# 数码掌机王 面世

- **兼容所有GB游戏卡** 格斗、冒险、益智、运动以及角色扮演等游戏
- **超大屏幕** 显示更清晰、图像更动感、观赏更悦目
- **超强省电** 两节五号电池正常使用时间可达10小时

**全国招商正在进行中**

服务无忧：

| | 三包时间 | 条件 | 用户权利 |
|---|---|---|---|
| 包退 | 用户自购机之日起7天内 | 主机发生性能故障时 | 用户有权选择维修、换货或退货 |
| 包换 | 用户购机第8天至第90天 | 主机发生性能故障时 | 用户有权选择维修或换货 |
| 保修 | 用户自购机之日起一年内 | 主机发生性能故障时 | 用户享有免费保修服务 |

十二种时尚色彩




**中山市宝来电子有限公司**
地址：广东省中山市中山二路47号二楼
电话：0760-8870176　传真：0760-8870276
Email：jlzxt@sohu.com

**香港电子龙有限公司监制**
地址：香港九龙太子道东698号宝光商业中心1502室
电话：852-26453782　传真：852-26465222
Email：techiron@hkstar.com

专业邮购

# 北京信宏威达游戏集团

全场买一赠一
数量有限，送完为止！



GBA
420元(送无线耳机)


PS2 39001-直读
1390元(送GBC主机)



XBOX完美直读
1600元(送WSC主机)


PSONE
430元(送电子眼镜)


NGC
1190元(送GBC主机)

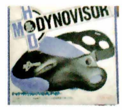

MP3/CD/VCD/随身听
380元（送车模）


新款GBA SP
750元(送无线耳机)


全新土星机
330元(送GB)


GBA128M烧录器+卡
350元(送车模)


GBA电视接收器
230元(送车模)


头戴液晶显示器
880元(送相机)


美版DC
620元(送DC原装键盘)


3D立体电子眼镜
99元(送车模)


便携液晶电视
380元(送车模)

套餐及主机 费40元 GB20元 邮

## CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑



原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏。同类产品国际市场售499美元。送3D电子眼镜。

690/套

信宏威达集团独家代理价(邮费40元/套)



**功能简介**

1.数码照相机功能---60万像素，可加背景、修改
2.MP3功能---任意下载，中文显示歌名
3.掌上图书功能---图书浏览，自动翻页，任意下载
4.GB游戏功能---兼容市场上所有GB游戏
5.FC模拟器功能---自带模拟器，游戏电脑下载
6.无线收发e-mail---可插入图片
7.掌上商务通---具备掌上PDA所有功能
8.手写笔输入---中、英字体识别
9.连接手机发送自拍相片---支持彩信业务
10.WindowsCE系统---具备电脑所有功能
11.录音功能---最长储存一小时录音
12.记事本、计算器、Execl功能、换算器
13.卡拉OK 功能---合成录音，播放
14.数码摄像机功能---最大可摄录30分钟
15.电影功能---兼容MP4、MPG格式电影

现在购买赠送如下软件：中英互译，手机号码查询，电子钱包，中国电子地图，方位查询系统，税控系统，五笔输入，英文朗读，口袋DOS.

**其它**

规格：12 X 8 X 3cm，重380g，银白，银粉双色可选。保修：三个月包换，一年保修，终身维修。咨询：010-83553588/3688 转111或105
全中文操作界面，本机自带4M内存，内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池，一次充电可使用10小时以上。中文说明书。
可选配件：16M/64M/128M内存390/590/790元　电脑读卡器 190元　系统资料、游戏、恢复光盘90元　配件随机购买免邮费！

**特价套餐**

| | | | |
|---|---|---|---|
| A：GBA+充电器+充电电池+皮套+GBA卡任选一盘 | 原价550 | 现价490 | 送无线耳机 |
| B：GBA+烧录器+128M卡+充电器+GBA卡任选一盘 | 原价875 | 现价 750 | 送相机 |
| C：GBASP+变压器+充电器+电池+GBA卡任选两盘 | 原价990 | 现价 850 | 送GBA电子书 |
| D：PS2+完美直读+双振动手柄+8M记忆卡+游戏 | 原价1750 | 现价1530 | 送GBC主机 |
| E：PS7501+双振动手柄+记忆卡+VCD卡+金手指+游戏 | 原价710 | 现价450 | 送电子眼镜 |
| F：NGC+双手柄+记忆卡+变压器+《生化危机0》 | 原价1750 | 现价1480 | 送GBC主机 |
| G：X-BOX+直读+双手柄+记忆卡+变压器+10款游戏 | 原价2100 | 现价1890 | 送WSC主机 |
| H：PSONE+液晶屏+充电电池+双振柄+记忆卡+游戏 | 原价1180 | 现价690 | 送电子眼镜 |
| I：DC+双原柄+4M记忆卡+振动包+MP4解压卡+游戏 | 原价950 | 现价790 | 送原装键盘 |
| J：SS+双原柄+8M记忆卡+4M加速卡+VCD卡+游戏 | 原价680 | 现价430 | 送GB主机 |



**Inter原装数码摄像机**

90万像素，内置32M SD存储卡，数码摄像、照相，连接电脑可做摄像头使用。送USB电脑连线。（送车模）

特价 350元（邮资20）




“译神”GBA电子书全中文，128M，内置03版初中、高中全课程及GBA/GB所有游戏详细功略及金手指！内置浏览器。（送车模）

79元




“译神”GBA中文翻译卡内建中文翻译器，连接GBA卡，可将日/英文即时翻译成中文！准确率98%。(送车模)
A11：日译中　A12：英译中

110元（邮费10元/件）

特价产品：DC-MP4解压卡 99　PS2原装记忆卡 138　DC中文上网器 150　PS2中文上网器 160　PS2原装振柄 48　配件/卡邮资10元/件

**GBA卡**

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 口袋妖怪(红/蓝,中) | 45 | 龙珠Z2 | 45 | 麻将风云(中) | 45 | 街霸3 | 45 | 皇家骑士团(中) | 38 | GTA | 33 | 皇家骑士团 | 33 |
| 大战略2(中) | 45 | 太空频道5 | 45 | 007夜之火 | 45 | 网球王子2 | 45 | 机器人大战(中) | 38 | V拉力3 | 35 | 魔法假期 | 35 |
| 哈里波特与密室(中) | 45 | 索尼克弹珠 | 45 | 索尼克2 | 85 | 疯狂的士 | 45 | 最终幻想(中) | 45 | 真魂斗罗 | 45 | 拳皇 | 33 |
| 游戏王6(中) | 75 | 恶魔城3(中) | 45 | 黄金太阳2 | 85 | 实况足球2 | 35 | 寂静领(中) | 45 | 三国(中) | 45 | 坏玛莉2 | 33 |

| | |
|---|---|
| 机器人大战GX | 65 |
| 牧场物语(中) | 38 |
| 魔界村R(中) | 38 |
| 洛克人EXE3 | 45 |

高价回收/交换各种游戏机及配件

## 北京信宏威达游戏中古货商城

二手货购物100元送车模、200元送相机、300元以上送无线耳机

本商城所售二手货均为九成新，收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001（完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏）1190元　NGC松下DVD（双手柄、记忆卡）1450元　SONY原装CD机 180元
DC原装美版机(双原柄、记忆卡、振动包、游戏) 430元　PS /PSone/PS VCD 5903（双振柄、记忆卡、游戏） 300/350/340元 X-BOX(直读) 1180元
GBA（送卡）350元　NGC（手柄、电源）950元　3DO（双手柄、游戏）230元　SFC主机+32M磁碟机（双手柄、游戏）290元　SS JVC（送游戏）260元
GBC / GBP / GB / GG / SEGA游牧民手掌机（均送卡）　280/120/90/220/270元　GBASP 样机（九成新、充电器、电池、送卡）　600元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机(送所有游戏)　780/390元 /220元　DC/PS/SS拆件机 80元　WSC/WS神奇天鹅(均送卡) 260/180元
MP3/VCD/CD 随身听（防震、线控耳机、MP3歌库） 220元　便携液晶电视（4寸，可接任何游戏机） 280元　PSone 5寸便携液晶屏 240元

本集团新电话010-83553588/3688　客服分机:103/105/109(实行客户专人负责制)　售后服务:111　投诉与建议：110 E-mail：xhwdgame@163.com
汇款（寄信/货）地址：北京100077信箱5分箱 收款人：信宏威达　邮编：100077　北京购买地址：丰台区西罗园宝汇苑大厦22-1402　（来人请预约）


BETOP
北通产品
酷
北通
类比控制器
BETOP CONTROLLER
精确压感按键
连发功能
自动/半自动
SELECT TURBO START
ANALOG
双电机双振动
表现卓越
1、《寄生前夜1》作同心圆跑中途不会有停顿的现象。
2、《ICO》振动效果到位。
3、完美对应《三国无双3》。
兼容PS、PS one
PS2
BTP-2121
PS2
游戏控制
精品推介 »
快乐指南
北通 神射手2521 BETOP LIGHT GUN
准
仿真退膛
BTP-2521
北通 方向盘2433 BETOP RACING WHEEL
仿真力回馈
BTP-2433
北通 方向盘2431 BETOP RACING WHEEL
双振动
BTP-2431
北通 4合1对战器 BETOP ADAPTER
多功能
BTP-2712
✦ 北通电子的产品均享受"一个月保换、六个月保用、一年保修"的服务保障，使您绝无后顾之忧。
✦ 技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com,及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
✦ 在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您身边，随叫随到。
✦ 不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！
（服务时间：每周七天制，每天9：30-17：30。）
北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司:020-81010931 北京分公司:010-85634083 上海分公司:021-62052398

# 苍穹幻想曲

## ——《RAHXEPHON》的世界




文/JEDI

# RAHXEPHON

在夏日的海边，十四岁的他和同样十四岁的她相遇。

被她那天使般的美丽所吸引，他偷偷地在画板上画下了她的身影。那是夏天最美丽的一景，一袭黄裙的她站在高高的岩石上，任凭海风轻浮地吹起栗色的长发。

于是，他和她相爱了。黄昏时分的教室，落雪纷纷的清晨，陷入初恋中的男孩和女孩分享着人生中最纯最美的时光……

这是属于神名绫人，还有美屿遥共有的回忆，共有的时间，一段刻骨铭心的初恋。

相爱中的人总想将时间停留在最幸福的一刻，在手指绕起她的丝丝秀发时，在他温柔宽阔的抱拥中撒娇时，谁不愿就这样沉浸在甜蜜的梦想中？

2012年，从异次元来到世界的神秘种族“穆”与人类爆发了惨烈的战争。在使用了包括核弹在内所有强大武器仍然无效后，人类眼睁睁地看着穆族在日本东京附近制造了巨大的次元障蔽“东京木星”，将其中数千万人隔绝在时间比外界慢六分之一的封闭空间中。穆族利用特有的武器“多连姆”将东京木星的人彻底洗脑，使他们相信外界已经毁灭，只有这块弹丸之地才是最后的约束之地。

血红色的次元障蔽分离了巨大的都市，也分离了男孩和女孩。在穆族母亲神名麻弥的安排下，神名绫人留在东京中。背负在他身上的是奏者的命运，一个延续了数万年甚至数百万年的选择——远古的穆大陆按照古老的预言沉没在波涛汹涌的太平洋中，曾经繁华一时的文明毁于一旦，仅有埃及神话和南美神话中留下了点点滴滴的碎片。

数万年的时间渐渐流过，预言中的毁灭即将到来。而世界的创造者巴贝姆为了这一刻准备了两台复杂的创世系统——巨大的羽翼之神Rahxephon，一旦终结之日到来，拥有操纵Rahxephon能力的“奏者”便可以通过自身的能力调谐世界，产生出新的方向……

对此浑然不知的神名绫人在东京木星中继续着自己的生活，喜欢画画的他，房中总会摆着一块未完成的画布，其上一位黄裙少女站在海边的礁石上，空留背影。

十五年的时间悄然流走，2027年，由巴贝姆赞助的反“穆”组织Terra展开“霸王作战”行动，目标直指东京地下世音神殿的Rahxephon，特工紫东遥则负责将“奏者”带出这个被封闭的城市。顷刻间，东京的宁静被凄厉的警报与猛烈的空袭所打破……

## RAHXEPHON 【2002年最佳Tv动画】

2001年下半年，几乎所有的日本动漫资讯杂志都在用大幅的版面介绍一部全新的电视动画：『Rahxephon』（翼神传说）。抛开别的不说，该作的阵容只能用豪华来形容——监督是著名机械设定与插画家出渊裕（『罗德斯岛战记』、『机动警察』）；人物设定是著名插画家山田章博（『罗德斯岛战记』、『十二国记』）；动画指导是佐野浩敏（『0083』、『时空转抄』、『宇宙骑士』）；脚本方面集合了高山文彦（『0080』）、桐生佑狩（知名推理作家）、夏户洋司（『少女革命』）、大河内一楼（『Overman』）、会川升（『机动战舰大河抚子』）、小中千昭（『The Big O』） 以及大野木宽（『战斗妖精雪风』） 等多位脚本家，就连片头都请出菅野洋子和坂本真绫这样的黄金搭档。

尤其值得一提的是，『Rahxephon』是出渊裕的监督处女作，在同期虽然也有人转职（『高达W』人物设定

村濑修功的监督处女作『魔女猎人罗宾』），但『Rahxephon』中出渊裕的人脉显然比较强大。

在2002年动画量产风潮中，『Rahxephon』作为一部原创情节的26话作品格外醒目，庞大的背景，丰富的人物群像，曲折多变的故事，都展现出一股完全不同于普通热血机器人动画的气势与精妙，足以成为该年最好的电视动画。

## RAHXEPHON 【神话与新的传说】

在『Rahxephon』中，观众将会陷入一个错综复杂的世界观悬念中：神秘的远古文明“穆”、未知的生命体“穆族”、被封闭的东京、充满谜题的对话、不断袭来的敌人“多连姆”、隐藏着未知力量的“机体”Rahxephon、创造世界的神话……所有的一切都像一把被打乱的电话线，而观众却得被剧情牵引着自己去猜测每一条线所到达的方向——

人类、穆族,代表着两个世界的红血与蓝血人种。原本分割于两个次元的世界，按照古老的阿兹特克预言所说在2012年开始了悲剧性的重合，整个世界的时空因此出现了混乱，意味着“标准音”产生了紊乱，惟一能够将标准音调回原有状态的只能依靠“Rahxephon”系统。

由于“霸王计划”的成功,觉醒的“奏者”神名绫人脱离了母亲麻弥的控制（她是从时间隧道来到现代的原型奏者之一），被特工紫东遥带到了Terra方。之后双方为了生存权数次发生战斗，终于，按照创世神巴贝姆的安排，穆方也拥有了自己的Rahxephon，并得到了原本由Terra方控制的原型奏者“如月久远”。

在世界毁灭之前，双方的Rahxephon展开争夺调节世界权力的死战，而神名麻弥所一手培养起来的绫人却因为心中那份牵挂选择了由自己来决定世界的方向，毁灭了如月久远，调谐出一个自己所想要活在其中的世界。在那个世界里，无论是人类还是穆族，都以绫人所希望的方式生活在彼此。两个次元得到了调谐，新的太阳纪再次开始……

如果单凭第一印象，每一个看过『新世纪福音战士』的人都会觉得有似曾相识之感。的确，从设定和表现手法来看，『Rahxephon』有着太多的EVA影子，但如果要说『Rahxephon』是模仿作品，绝对是不负责任的武断。如果深究其故事的主线，便能发现『Rahxephon』的故事在完整性上要好于那部到后面赶工完成的超级意识流作品。整部作品26话一气呵成，情节连贯性极强，几乎没有出现过无关的支线情节，而是每一话都紧紧地围绕着故事的主线进行，不仅如此，为了照顾整体性，『Rahxephon』的娱乐性并没有平均分配到每一话中，而是该回忆的回忆，该战斗的战斗，该煽情的煽情，既有冲突激烈的高潮，也有舒缓的叙事与心之交流。看得出来整体的规划比较细腻，并没有出现近年动画常有的虎头蛇尾现象（最典型的莫过于后期情节垮掉的『全金属狂潮』）。以主题来看，末世时期社会心理所创造出来的『新世纪福音战士』，充满着灰暗与死亡的悲观气息，以及对人类社会个体崩溃的预言式描写；反观『Rahxephon』，则没有前者那样偏激，也并没有想要去表现所有人内心深处的肮脏与脆弱，虽然结局也是世界全灭，但『EVA』里全灭留下的只有失落与绝望,而『Rahxephon』却迎来了充满希望与未来的新生。当然,最重要的区别是,『EVA』的侧重点在于末世社会里迷茫的个人的潜意识展示,而『Rahxephon』却是在用一个庞大的设定背景在讲述一个跨越十二年的爱情故事——

## RAHXEPHON 【爱，还记得吗】

我们听过很多相爱着的人被迫分开的故事。有的是因为周围人的反对，有的是因为天各一方，有的是因为所处的历史环境不允许，有的则是十年生死两茫茫。正因为当年爱的太痴太深，才会有分离时的肝肠寸断，才会有思念时的辗转反侧。

然而『Rahxephon』里神名绫人与美屿遥的分离却不属于上面的任何一种。东京木星的次元障蔽隔开了时间，穆族的洗脑消去了回忆，十二年后当绫人和改姓紫东的遥相逢时，绫人在东京木星缓慢时间的作用下只有17岁，遥却已经是沧桑的29岁。纵使经过千万的思念后，终于见到绫人的遥，面对比自己小12岁形同路人的男孩，心中的那种伤心和无奈，又有谁能体会？

时间和空间的恶作剧让绫人忘却了曾经和遥所拥有的一切，但他的潜意识中却留下了点点滴滴模糊的回忆。翼神Rahxephon的精神体会反映出同步的奏者心中深处的映像，出现在绫人面前引导着他调谐世界旋律的精神体美屿铃香，便是当年初次与他在海边邂逅时遥的样子——还是那套炫目的黄色连衣裙，还是那一头在风中飞舞的秀发，还是那张融化一切阴霾的笑颜……

遥并没有想要唤醒绫人的记忆——她选择了将秘密藏在心里，默默地支持着绫人,像个大姐姐一样关心他，照顾他，甚至当自己的亲妹妹对绫人有了好感后，她仍然没有告诉绫人一切的真相。压抑情感是痛苦的自虐，为了守护心中最真的感情，在过往的岁月中，遥甚至选择了绫人的克隆弟弟如月树作为寄托感情的替代品……

十二年的等待，遥用自我牺牲来维护着心中的痴恋，但绫人失去的记忆，再也没有回来。

## RAHXEPHON 【终结】

『Rahxephon』的结局是惨烈的，熟悉的人一个接一个消失在创世神话所规定的“剧本”里，为世界的合并仪式涂抹上鲜红的血色，正如远古阿兹特克人祭神般充满着血腥与杀戮。然而在这终结的镇魂歌中，绫人和遥自私地享受着他们自己的世界。当爱已成往事成云烟，绫人却没有像那个该死的碇真治一样闭上心门，而是再次喜欢上了二十九岁的遥，尽管自己完全想不起过去和她在一起的种种。这份感情让绫人知道如何用自己的双手创造幸福，主宰命运，不受Rahxephon的控制，也不受使命的主宰，他所希望的世界，是一个有遥在身边的世界……

调和后的世界从巨大的次元卵里重生，绫人、遥，还有身边的人们都得到了自己的幸福。作为一个爱情故事，『Rahxephon』以温馨和浪漫终结,跨越时间和空间的爱情长跑，几乎令人忘记了这其中还有超级系机器人和惨烈的战争。

无论如何，这部情节大气设定严密的作品都是2002年最值得看的电视动画，而今年8月23日，加入大量绫人和遥过去回忆的总集篇剧场版『多元变奏曲』DVD发售，届时市场上应该就能买到了，再加上即将推出的游戏『苍穹幻想曲』，相信喜欢『Rahxephon』的各位一定不会错过！



## 电软CD介绍

# 胜利十一人游戏原声音乐

作为家用主机上最出色的足球游戏，胜利十一人系列不仅在操作感觉上真实再现了足球的感觉，而且也体现了KONAMI一向非常出色的音乐制作水准。这张WE的游戏原声CD是在去年发售的，里面包括了WE作品中那些大受欢迎的BGM，而且特别收录了胜利十一人6里面那两首激动人心的主题曲。

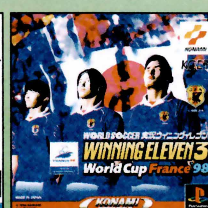





### CD曲目

1.WE WILL ROCK YOU
2.WE ARE THE CHAMPIONS
J联盟·实况胜利十一人3
(KOSUKE SOEDA)
3.OPENING
4.RESULT
5.OVATION
6.STAFFROLL
世界足球·实况胜利十一人3
(AKIRA YAMAOKA)
7.PLAY DEMO
8.OVATION
9.STAFFROLL
世界足球·实况胜利十一人4
(AKIRA YAMAOKA)
10.PLAY DEMO
11.SELECT NORMAL
12.SELECT MASTER LEAGUE
13.RESULT1
14.RESULT2
15.STAFFROLL
J联盟·实况胜利十一人2000
(ATSUSHI SATO)
16.OPENING
17.SELECT3
18.RESULT2
19.OVATION
20.STAFFROLL
(ADDITIONAL SAX PLAYER BY HITOSHI HIRAIZUM)
世界足球·实况胜利十一人2000
(SHOICHIRO HIRATA)
21.SELECT2
22.SELECT4
23.RESULT1
24.STAFFROLL
世界足球·实况胜利十一人5
(SHIOICHIRO HIRATA)
25.OPENING
26.PLAY DEMO
27.OVATION
28.STAFFROLL
J联盟·实况胜利十一人5
(ATSUSHI SATO)
29.STAFFROLL
(ADDITIONAL SAX PLAYER BY HITOSHI HIRAIZUMI)
世界足球·实况胜利十一人5最终进化版
30.OPENING (MICHIRU YAMANE)
31.PLAY DEMO (NORIKAZU MIURA)
32.OVATION (NORIKAZU MIURA)
33.STAFFROLL (MICHIRU YAMANE)
世界足球·实况胜利十一人6
(MICHIRU YAMANE)
34.ENDING2
35.ENDING3













### WE WILL ROCK YOU

原创:QUEEN
演唱:BRIAN MAY

Buddy you're a boy make a big noise
Playin'in the street gonna be a big man some day
You got mud on yo'face
You big disgrace
Kickin'your can all over the place
Singin'

We will we will rock you
We will we will rock you

Buddy you're a young man hard man
Shoutin'in the street gonna take
on the world some day
You got blood on yo'face
You big disgrace
Wavin'your banner all over the place
Singin'

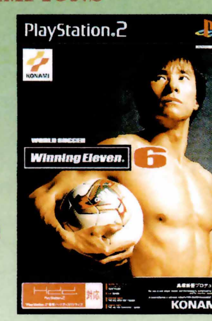
Repeat

Buddy you're an old man poor man
Pleadin'with your eyes gonna make
You some peace some day
You got mud on your face
You big disgrace
Somebody gonna put you back in your place

Repeat

### WE ARE THE CHAMPIONS

原创:QUEEN
演唱:FREDDIE MERCURY




I've paid my dues.
Time after time.
But committed no crime—
And bad mistakes
I've made a few
I've had my share of sand
Kicked in my face—
But I've com through

We are the champions—my triends
And we'll keep on fighting—
till the end—
We are the champions—
We are the champions,
No time for losers
'cause we are the champions—of the world—

I've taken my bows
And my curtain calls—
You brought me fame and fortune
and everything that goes with it—
I thank you all—
But it's been no bed of roses
No pleasure cruise—
I consider it a challenge before
the whole human race—
And I ain't gonna lose—

Repeat

# 东游记之日文地狱

全新日语情报攻略

## VOL.19 明人的半熟特大号!!试作回!!

《半熟英雄 VS 3D》正在火热之中，游戏的恶搞之过绝非常人可以想象！所以明人在这次的《日文地狱》特别制作了“明人的半熟特大号”，希望能够通过翻译游戏中的对白让不大精通日文的玩家也能领略到这款游戏的混帐之处……不过单靠这一期是不可能的，而且具体还是要看诸多看官是否对这个东西感兴趣，如果诸位觉得还好的话明人就再做几期，如果大家觉得无聊咱们就换其他的内容，具体的联系方法参见本期地狱告示板˜

**明人自告奋勇，推出了全新概念的东游记测试版。其实那家伙的心思完全没放在这里，一心想着入手大堆东西：生化危机收藏箱、PS2 BB UNIT+SOCOM套装还有无数的动画片……不知道这次的半熟英雄讲座会咋样，实在不行就来个第二测试版、第三…………最终测试版……**



## 初级玩家必看 初级日语攻略 白痴的菜鸟日语课堂




さぁ踊るがよい！ インバースキネマティック！




（来跳舞吧！ インバースキネマティック！）

**旁白：这个ティック翻译过来就是拟声词滴答，在这里应该是模仿什么东西断裂或者反转的声音。**




し～～～ん

（…………）

**旁白：这个也是拟声词，通常的用法就是表示非常安静，什么事情都没有发生，在漫画中的常常用在恶搞之后那种尴尬+白痴的场面。**




2Dキャラには、3Dの关节があるはずもなかった。

（2D角色不可能有3D关节）

**旁白：……看来是个关节技。**




フォワドキネマティック！

（フォワドキネマティック！）

**旁白：这个也是招数名。**

**读者：又在废话，下去喽！呜～欧！**




2Dキャラには、3Dの关节があるはずもなかった。

（2D角色不可能有3D关节）

**旁白：……不想说什么了。**

### 地狱告示板

1、本期纯粹是试作回，希望诸多看官多提意见，以确保今后的发展方向……

2、“四格小剧场”复活，执笔的黄金IC是明人高中同学，现在也是铁杆组的一员，如果大家对他的漫画有什么意见的话可以与明人联系，我会负责揍他的……

3、现征集广大看官在游戏中、学日语中所遇到的恶搞之事，我们将以四格漫画来演绎您的故事…这个是无稿费的东西，但是所采用的故事一定会在每期的地狱告示板感谢您的，希望诸位支持。

**QQ:58626147**

**E-mail:tenkawa@163.com**

### 四格小剧场 铁杆组的内幕

■作者：黄金IC




**战え！半熟英雄**
**（战斗吧！半熟英雄）**
**歌：ささきいさお氏**
**作曲：植松伸夫**

ガシ！ガシ！ガシ！ガシ！ひび が はいる
**（拟声词！出现裂纹了）**
ビシ！ビシ！ビシ！ビシ！たまご が われる
**（拟声词！鸡蛋破掉了）**
エッグキーックッ！！
**（蛋踢！！）**
あふれる ゆめ を むしばむ ヤツら
**（腐蚀洋溢的梦想 就是这群家伙）**
みんな の ふところ なやます ヤツら
**（让大家苦恼不已 就是这群家伙）**
てき は じせだい3D
**（敌人是次世代3D）**
うてよ やぼう を りったい の
**（攻击吧 立体的野望）**
こころ に かくした せいぎ の ほのお が
**（隐藏在心中 正义的火焰）**
たまご の なかみ を むてき に かえる
**（在鸡蛋里无敌的孵化）**
たたかえ いまこそ
**（战斗吧 就是现在）**
われ われ たまご を
**（我们 我们 鸡蛋）**
おれはヒーロー はんじゅくヒーロー
**（我是英雄 半熟英雄）**

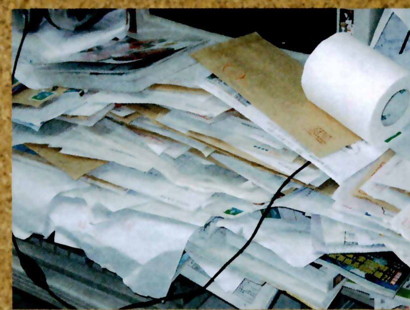


SPEAK OUT',DON'T BE AFRAID!

XINGCHENDAHAIDEXINJIANJINGXUANJI

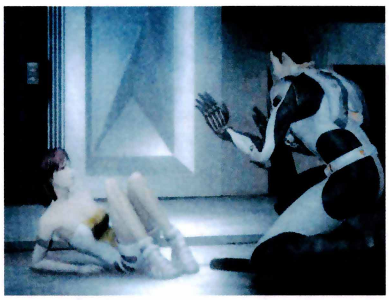
星尘大海的信件精选集

# GAME BAR 游戏点评



## XBOX 恐龙危机3

**厂商：CAPCOM　类型：AVG　媒体：DVD-ROM**



《恐龙危机》，CAPCOM另一大AVG系列，在经过了N年的时间之后，这个系列终于有了新的动向，广大的玩家都对它抱有很大的期望，但是没想到发售之后竟然是这样一个东西。

游戏的地点被设定在一艘消失了数百年的移民船上，要说敌人是恐龙倒不如说是异形更贴切，可以说完全没有那种在密林之中处处隐藏着恐龙的感觉了，而且游戏也毫无解谜性可言，而是变成了纯粹的ACT游戏，所余下的似乎只有找钥匙卡——开门了。

借着XBOX强大的机能，画面的表现能力还算是比较到位，但是硬加的眼镜弄得玩家总是要向着屏幕跑，单是这样还好说，结果在战斗中也经常是看不到敌人的视角，实在不知道这样的镜头有什么意义。

游戏的剧情设定做得比较出色，但是发展的却相当简单，直到穿版的时候给人的感觉却是剧情应该刚刚进入正题，而且表现能力也是十分落后，有种看90年代初电影的感觉。

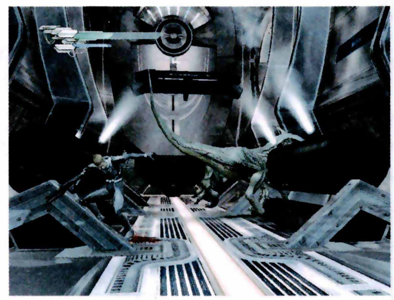
看来看去还是留下了一个疑问：究竟三上老了还是CAPCOM老了？

——北京　星川明人

| | |
|---|---|
| 角色：7 | 操作性：7 |
| 画面：8 | 创意：4 |
| 音乐：6 | 移植度：—— |
| 情节：6 | 总评价：6 |
| 游戏时间：3小时内 | |

## XBOX 恐龙危机3

**厂商：CAPCOM　类型：AVG　媒体：DVD-ROM**



CAPCOM的硬派动作游戏《恐龙危机》首次登陆XBOX，虽然知道该作的画面异常精彩，可进入游戏后还是被震住了，长达60分钟的CG动画犹如一部精美的电影，让人欲罢不能。由于之前玩过2代，所以对剧情还是很期待的，然而却令我失望了，本作和2代的剧情没有丝毫联系，原本残留在2代中的一些问题、悬念还是没有得到解答，郁闷中！

本作在操作上确实比前作复杂很多，由于加入了飞行器，所以必须掌握射击的技巧，否则很可能被敌人（其实应该说是敌龙）包围而陷入苦战。当然，由于飞行器具有高度灵活性，玩家也可以依靠飞行器打“游击战”。与前作相比，本作在视角的处理上有欠妥当，有时根本搞不清敌人的来去就莫明其妙的被恐龙“吻”了一下（狂汗），好在还有自动瞄准系统。在一定程度上缓解了视角不便的尴尬局面。游戏的音乐也算得上有特色，有时根据音乐的节奏也能判断恐龙的出现时机…抛开画面不谈，我感觉本作在总体上较前作素质有所下降，为CAPCOM惋惜啊！

——吉林　沈培峰

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：6 |
| 画面：10 | 创意：7 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：7 | 总评价：7.5 |
| 游戏时间：15小时左右 | |

## GBA MOTHER1+2

**厂商：NINTENDO　类型：RPG　媒体：卡带**




之前对《MOTHER》一无所知，连听都没听说过。看过《掌机迷》的大介绍后，才知道这是任天堂在FC时代的RPG不朽名作，而且年代久远，可真是MOTHER级的作品呢！

这样的名作被完美地移植到GBA上，128M的超大容量收藏了两代作品，要全部通关可要花不少时间啊，在GBA上看到这种FC时代画面倍感亲切、简单、有趣、清新、感动……音乐也可以说是非常出色，神秘的气氛和故事情节配合的真是好啊～让人一玩就融入故事中了。不论是1还是2，故事的一开始就发生一连串奇怪和神秘的事，让玩家一下子就被迷住了，大脑里不断涌现“这是什么？发生了什么事？”这样的疑问。不由自主地想继续探索下去。我想任天堂正是抓住了人们喜欢探索的天性，制作出这样的“好玩”的名作。在现在的许多RPG作品中，正是缺乏了这样的一种游戏性，才让玩家们提不起兴趣。

总之，这是一款即使你没时间玩穿也要一定玩一下的作品，体会一下《MOTHER》的超人魅力。在《MOTHER3》到来之前，好好复习一下吧！同时希望汉化高手们能汉化这款不朽名作，造福玩家啊！

——武汉　LWQ

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：7 |
| 画面：8 | 创意：7 |
| 音乐：7 | 移植度：—— |
| 情节：9 | 总评价：8 |
| 游戏时间：不明 | |

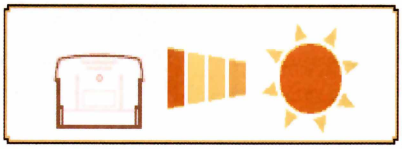


本栏目所登文章仅代表作者的观点，并不表示本刊一定赞同。

## GBA 我们的太阳

**厂商：KONAMI　类型：ARPG　媒体：卡带**

「ボクらの太陽」では、カートリッジ上部の太陽センサーに太陽の光を当てることにより、ゲームの中でさまざまな効果を楽しむことができます。



对小岛秀夫这森赛，实在是不知道说什么好了，《MGS》火了个底儿透不说，这不是，号称全新概念的游戏又冒出来了，就是那个《我们的太阳》啊，非得外边儿晒着才能玩的那个。

您要说这游戏吧，它还确实做得不错，画面那叫一个漂亮！颜色那叫一个鲜艳！这么长时间都在GBA上头见着这么花哨的了，那个新概念指的就是卡卡儿上有个小片子，是接受紫外线的，只要一有太阳晒着它，游戏里就能反应出来阳光。这游戏里的主角用的这个什么太阳枪就是这招才能充能量，您要是黑夜玩啊，枪打完了就得想别的招了。不过啊，估摸着小岛森赛也怕这见天的太阳底下晒着再晒出个皮肤癌伍的，就让这个太阳枪晒多了就过热，您得上阴凉儿底下辍会儿，凉快下来了才能接着跑。

因为它这卡卡儿上的那小片子接收的是紫外线，您要是觉得见天的当街晒着不舒服就买个验钞灯照着，那玩意也挺好使，就是晒多了容易得皮肤癌……

——北京　星川明人

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：9 |
| 画面：10 | 创意：10 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：7 | 总评价：9 |
| 游戏时间：15小时左右 | |

## PS2 R・TYPE FINAL

**厂商：IREM　类型：STG　媒体：DVD-ROM**



在射击游戏已经近乎销声的今天还能看到像R・TYPE这种级别的作品实在是让人感动得不知该说些什么才好了……

R・TYPE向来表现的就是一种奇特的风格，大型生物，怪异变体之类总能让人耳目一新。虽然是3D的背景表现（大势所趋啊！），但游戏的进行方式还是传统的2D风格，不变的还是那骇人的难度，如果没有长时间的练习恐怕还是会放弃手柄的。不过这也正是像传统STG这样硬派游戏的魅力所在，只有通过不断的努力才能获得至上的成功。对于LICHT-USERS来说，这样出色的光影和物体表现也很值回票了。

据说IREM是用尽心思，本作的隐藏要素非常众多，单就多得你数不过来的战机可选就能让人有彻底发掘的冲动。已经是新世纪了，但这样品质优异的STG作品实在让人难以割舍当年传统STG高峰时的回忆。

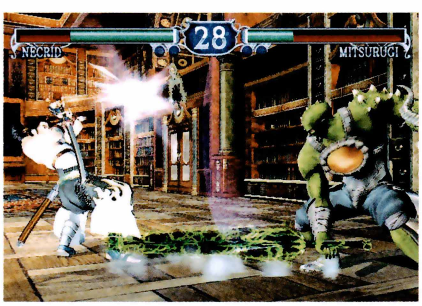
看到IREM在本作宣传中用到的“最终作”这样的字样笔者不禁有些心寒。但愿这样出色的STG不要退出游戏的舞台。

——长春　刘赢征

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：9 |
| 画面：8 | 创意：7 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：—— | 总评价：8 |
| 游戏时间：10小时左右 | |

## PS2 灵魂能力2

**厂商：NAMCO　类型：FTG　媒体：DVD-ROM**




也许满分游戏的概念就是在适当的主机上推出最适当的游戏。这一点用来解释SC在DC上得到FAMITSU满分的理由或许很正确，然而再套用SC2上来，可能真就拿不到满分了。NAMCO一丝不苟的制作精神令任何一个主机上的SC2都极大限度地发挥着主机出色的一面，这也给我们带来了画面上美的享受。格斗的感觉依然华丽而爽快，尤其是一些新增加的大技，让人找到了久违的冲动。

一年前SC2分布时NAMCO就一再强调的墙壁使用，事实上在游戏中并没有得到很好的发挥，甚至可以忽略不计。还好其它诸如武器收集什么之类的要素使得原本单一的FTG也变得丰富很多，这恐怕也是SC时来自PS与DC上综合的结果。NAMCO果然还是老的辣，谋杀了大量玩家的时间在所不辞。

也许FTG果真是没落了，如此优秀的作品即使是PS2上首周销量也不过7万份，更不用说NGC的4万和X-BOX的几千了。期待FTG脱胎换骨的时代早日到来……

——吉林　刘赢征

| | |
|---|---|
| 角色：8.5 | 操作性：9.5 |
| 画面：9.5 | 创意：8 |
| 音乐：9 | 移植度：9.5 |
| 情节：—— | 总评价：9 |
| 游戏时间：不明 | |

## GBA 瓦里奥制造

**厂商：NINTENDO　类型：ETC　媒体：卡带**




FLASH游戏合集——对“瓦里奥制造”（以下简称MIW）最好定义，只用十字、A、B键来体验按键的快乐。

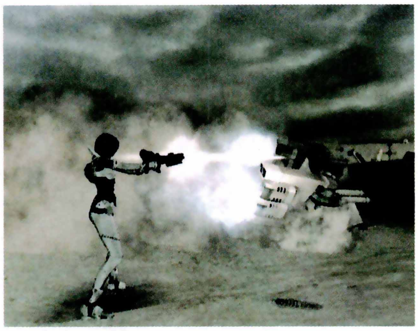
游戏分两模式，剧情模式中5秒一个新游戏，从明白它让你干什么再到快速击键，还是有点紧张的，如果不满足，好！玩挑战模式吧。不停重复同一游戏，一般15次后精神就要高度集中了，此种紧张感和下意识决不亚于梦美和GTA。对自己“素早”有信心者，一定来试试，轻松游戏照样让你笑傲。另外，别以为只有速度变快，十几次后老任会出阴招，比如超级香蕉球，变了3、4次向，一般每个游戏能反复30次，反应力应该算不错了。其实SP加MIW真的是轻松游戏者必选，如果有钱，绝对是讨好GC的利器，千金就买红尘一笑啊，值！MIW轻松游戏者最适，重度游戏者最适，高三最适，但如果你一意以HEAVY USER身份鄙视MIW，冰马只能用高中语文经典仿写题反驳你。是的，我LIGHT，但无须以你的HEAVY鄙视我，即使我追求什么，也不是你的苦练和自虐，而是轻松的玩乐和纯真的笑脸。

——浙江　方韬

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：10 |
| 画面：7 | 创意：10 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：8 | 总评价：9 |
| 游戏时间：课间10分钟 | |

## GC PN03

**厂商：CAPCOM　类型：ACT　媒体：DVD-ROM**



本作是CAPCOM公司为GC特意制作的五款游戏中的第一部作品，但其素质却不敢让人恭维。主人公凡妮莎的造型相当的前卫、性感，游戏中的机械设定也颇有特色。本作的设计理念相当富有创意——以女主人公的各种舞姿来攻击敌人，但是实际上手后发现游戏并非想象中的那么优秀，虽然主人公的舞姿很漂亮，但过于单调，而且凡妮莎休息时随着音乐点头扭腰的样子更像是一名“脑血栓”患者，如果你想欣赏舞姿的话，就不要选择本作而是体验一下《太空频道5》更好。游戏中还为主人公设计了多款战斗服，不同的服装能力也不同，还有点像“换装”系统，这在一定程度上增加了游戏的耐玩性。同时，配合不同的战斗装还有各种必杀技出现，其场面非常地华丽，但这些必杀技要依靠搓招来实现，这使得爽快度有所下降，也使人很容易产生厌烦的情绪。

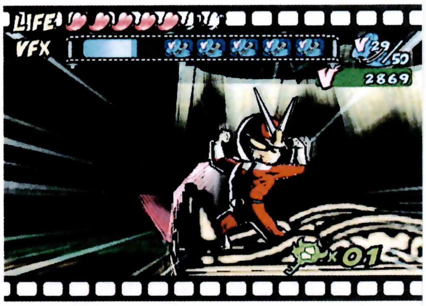
作为“GC独占五连发”的第一部作品，本作还是值得一玩的。不知到时CAPCOM还会给我们怎样的惊喜呢？

——吉林　沈培峰

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：7 |
| 画面：8 | 创意：8 |
| 音乐：7.5 | 移植度：—— |
| 情节：7 | 总评价：7 |
| 游戏时间：小试7小时 | |

## GC 幻侠乔伊

**厂商：CAPCOM　类型：ACT　媒体：DVD-ROM**




“哈哈哈哈……我是幻侠JOE”！（快比个“V”！）CAPCOM的又一款强力动作另类游戏，真“动作性”和电影《黑客帝国》系列有一拼，将慢动作的暴力美学发挥到究极！这个超大头短手短脚的怪超人有个超COOL的绝技，可以控制慢动作和快动作将敌人至于死地（要阴招），当然慢动作比快动作更富欣赏性，如同观赏动作大片一样。其中的夸张动作和CG都是美式主义幽默，好笑的咧！就连故事情节都是JOE变成超（怪）人去救被抓的女朋友——典型的美国英雄片惯用绝招（英雄+美女+暴力）。

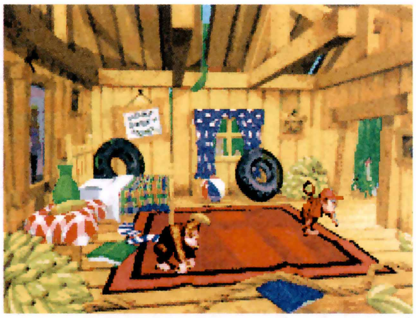
但不管怎么说，这是一款出色的动作游戏，一款出色的另类作品，正所谓的另类，也就是独具创意，这是游戏创作里多么重要的因素！游戏运用了卡通渲染“技术”，让整个游戏玩起来更像是在看卡通片。况且MUMU君也大力推荐此作品，真不是盖的，的确很好玩啊~那些玩惯3D正统大作的玩家们玩玩这款游戏，肯定会觉得超有意思的！本作惟一的缺点，JOE的手脚是不是太短了啊！游戏时惟恐这厮的手脚打不着敌人。

——武汉　LWQ

| | |
|---|---|
| 角色：10 | 操作性：10 |
| 画面：10 | 创意：10 |
| 音乐：8 | 移植度：—— |
| 情节：7 | 总评价：9 |
| 游戏时间：爆机（要慢慢玩） | |

## GBA 大金刚王国

**厂商：NINTENDO　类型：ACT　媒体：卡带**



感动，超级感动，SFC机上第一部《大金刚》终于移植到GBA上了。当年，由于种种条件的限制，能玩上SFC的玩家很少，这次的移植对于广大国内玩家来说可真是一大福音了。

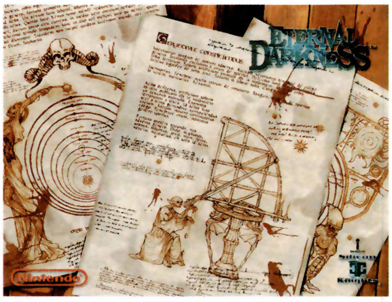
游戏开场时仍有RARE的标志，但今时不同往日，RARE已转投微软，这让人不由又产生些许感慨。游戏的移植度相当的完美，不论是动作场景还是游戏人物都得到了精彩的再现。在此基础上，制作厂商还增加了许多多姿多彩，幽默搞笑的小游戏，所以，即使是接触过老作品的玩家也能从中获得新的乐趣。本作真实体现了任氏游戏的跳跃哲学，玩家只需要蹦蹦跳跳就能消灭敌人，操作简单，乐趣无穷，当然这并不代表游戏全无挑战性，因为有许多地方都需要考验玩家的操作熟练度，只有在合适的地点合适的时机，才能完成跳跃，否则会丧命的。由于游戏的背景异常绚丽，所以有时会难以辨清敌人所在，影响游戏的流畅度和乐趣。游戏到后期难度比较高，连续的跳跃攻击是必需的，有勇气有技术的玩家不妨尝试一下。

——吉林　沈培峰

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：9 |
| 画面：8 | 创意：7 |
| 音乐：9 | 移植度：10 |
| 情节：8 | 总评价：8 |
| 游戏时间：15小时左右 | |

## GC 永恒的黑暗

**厂商：NINTENDO　类型：AVG　媒体：DVD-ROM**




如果要问GC上最恐怖的游戏是什么，那我一定会选择《ETERNAL DARKNESS》。如果要问为什么不是《生化危机》系列的话，那我可以告诉你，ED是一款即使让你在现实生活中回想都可能产生幻觉的游戏！（汗！）整个游戏的剧情相当出色，贯穿7个世纪完全不同的13名角色，透过他们自己的故事和相互之间的关联向玩家们阐述了一个黑暗的秘密。整个游戏在一种十分压抑的情景下进行，尤其是制作商导入的精神槽设定，令玩家们在游戏中会产生各式各样的幻觉。例如哭泣声，行走不平衡等，有时候这种幻觉甚至会影射到现实生活中来，让你自己被自己吓到。也许所谓的恐怖就是人内心对死亡的逃避吧。作为AVG游戏，谜题设置也是极为出彩，只要多动脑筋善于观察，你真的会佩服创作者的思维。ED在欧美获得了不少的奖项，可惜由于GC普及量的缘故一直很难为大众所见（北美销量20万，日本7万）。这不禁让人想起了山内溥的那句感叹：“现在真正懂得游戏的人已经越来越少了”！真正优秀的作品，绝对推荐！

——长春　刘赢征

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：10 |
| 画面：9 | 创意：10 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：10 | 总评价：9 |
| 游戏时间：20小时以上 | |

## GBA 高级战争2

**厂商：NINTENDO　类型：SLG　媒体：卡带**




很令人费解的现象！同样是INTELLIGENT-SYSTEM在GBA上的战棋类游戏，火炎之纹章就只在日本发售，而AW就只在欧美发售。还好对于中国玩家来说可以通吃。

从某个角度来说，AW处处可以见到火纹的影子，只不过AW更侧重于战略而几乎可以忽视情节，这或许可以解释为是游戏文化的差异吧。各兵种之间的差异可以理解成是不同的职业差异，因此如何调动合理的对峙则是致胜的关键了。而另一方面，生产怎样的兵种也值得思考上很长时间，对于一位军事迷来说，这样出色的作品足以让你兴奋上很长时间。值得一提的是通信对战机能，即使只有一盘卡也能实现4人对战。并且很真实地模拟出了一场军事演习、索敌、迁移等技巧应有尽有，使人很有指挥官的味道。这样的游戏叫上几个好友来拼杀一番绝对是假日的乐趣所在。AW系列在欧美地区都有着极高的评价，加之游戏中的英文词汇都比较简单，还有上手容易的说明，很值得放暑假的各位去尝试！

——长春　刘赢征

| | |
|---|---|
| 角色：8 | 操作性：9 |
| 画面：8 | 创意：9 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：7 | 总评价：8 |
| 游戏时间：天天都玩 | |

## GBA 格斗之王EX2

**厂商：PLAYMORE　类型：FTG　媒体：卡带**




什么是炙热的火焰？炙热的火焰就是草雉京，什么是绝对的王者之龙？绝对的王者之龙就是板崎良。什么是让人都感到恐惧的疯狂？这种疯狂就是八神。什么是超级无敌的克隆人？超级无敌的克隆人就是K，什么是人人爱的美女？人人都爱的美女就是不知火舞，所有的这一切就是格斗之王系列了。

《KOFEX2》，作为在街机厅中称王称霸的KOF系列（不是特别称王称霸）的最新作，出现在小小的GBA上真是令许多KOF玩家乃至FTG玩家都感到大惊奇，大兴奋！相比起GBA上的前作，本作几乎完美的画面（不是特别完美）和超级简单爽快的操作（不是特别简单），还有酷毙了的人设（确实酷毙）促成了本作成为GBA上FTG中的最强作。

丰富的模式和充满人体美感的招式决定了本作在掌机上的成功，而继承自KOF99之后的援护系统也是让拥护者赞不决口，如果要问什么能体现格斗的美学，那么可以告诉大家它就是《KOF EX2》。

——浙江　程昱

| | |
|---|---|
| 角色：9 | 操作性：9 |
| 画面：9 | 创意：7 |
| 音乐：7 | 移植度：—— |
| 情节：5 | 总评价：8 |
| 游戏时间：不明 | |

## GBA 街头涂鸦A

**厂商：SEGA　类型：ACT　媒体：卡带**




有了《疯狂出租车》移植到GBA上那种惨不忍睹的效果，因此对《街头涂鸦》也怀抱戒心，还好上手后颇能让人接受。

游戏回避了比较敏感的3D问题，采用了斜45度的伪3D视角，这样对于一款动作游戏来说感觉还是很不错的。而且游戏保持着涂鸦瞬间的那种成就感，使得玩起来还很有刺激。可惜加速的冲劲却被GBA的机能埋没了，但换来是EASY的操作，比起DC版许多严格的动作要求来，本作无疑是受众面广的。

没有了卡通渲染的JET SET RADIO给人似乎是另外的感觉。尤其是没有了纸片般的警军和浓烟滚滚的特效，笔者也没有了那种每次都心惊胆颤的害怕（做贼心虚？）。

总的来说，以一款纯ACT的角度去看，本作无疑是很值得的，不同的可能是人们的心态吧，毕竟这年头的玩家实在是越来越挑剔了。SEGA经历了DC时代的高峰创作，现在已经是平缓的冷饭期了，不知什么时候才能见到更新颖的JET SET RADIO呢？

——长春　刘赢征

| | |
|---|---|
| 角色：7 | 操作性：8 |
| 画面：8 | 创意：7 |
| 音乐：7 | 移植度：—— |
| 情节：—— | 总评价：7 |
| 游戏时间：5小时左右 | |

## PS2 真·三国无双3

**厂商：KOEI　类型：ACT　媒体：DVD-ROM**




发售未满一周就轻松突破百万销量，这样惊人的成绩恐怕只有《最终幻想X-2》能与之相比吧！光荣的老板这下可乐弯腰了。

相较于《猛将传》，本作的进步是显而易见的，特别是画面的拖慢和人物消失现象，得到了很大改进。战场的数量大幅增加，足足有50余个，使得整个游戏的场面更加的宏大，更加的气势磅礴。游戏中特别加入了"一骑讨"模式（也就是俗称的单挑），单挑成功与否都会对整个战场的形势造成影响，甚至还会成为左右战争局势的关键。本作照例加入了许多珍贵的宝物和道具，特别是"绝影镫"，有了此物即使在马上受到攻击也不会掉落下来，从而使得"单骑救主"和"过五关，斩六将"成为可能。

最后不得不提本作的音乐。相对于前作，本作的音乐变得更加古典，更加民族，更加符合三国的历史背景。其中还有中国名曲《康定情歌》的变奏版，看来日本人越来越懂得借鉴中国的古典文学和民族文化了。

刺激、兴奋、流畅、爽快，推荐给大家。

——吉林　沈培峰

| | |
|---|---|
| 角色：10 | 操作性：9 |
| 画面：9 | 创意：9 |
| 音乐：9 | 移植度：—— |
| 情节：8 | 总评价：9 |
| 游戏时间：40小时以上 | |

# 超级机器人大战文化漫谈系列·肆·四凶、四罪

**在GAMEBAR中连载了四期的超级机器人文化漫谈系列第一季现在终于要告一段落了，机战达人Amuro_zhou对游戏文化的理解果然非常深刻，以至于很多读者的眼睛呈现DC标志状，所以现在就给广大读者大人们一个研究和消化的过程吧，什……什么？意犹未尽？不会这样吧，连一向以“机战研究僧”自诩的星尘和总帅都要去反复考证若干天的文章，不是这么看的……那么就请大家期待下期GAMEBAR的“天破霞乱,全新系列”吧。**

四凶、四罪的话题还是《第2次超级机器人大战α》引起的，这次交待了远古时候曾有四神、四灵对抗四凶、四罪的情节。未曾露面的四凶、四罪有着对抗无敌之龙、最强之虎所属的“四神”以及更高阶的“四灵”的能力，不由得让人引起各种遐想（第一个就是它们会不会在下作或者下下作、下下下作出现）……

那么，问题又来了，四凶、四罪者，何也？答曰，四凶、四罪皆人也（八大恶人？！），且都与五帝之中的舜有关，舜的功绩之一就是平四凶、四罪，也是他名列“五帝”的“政治资本”。《左传》曰：“舜臣尧，乃流四凶族。”之所以说“流”而不说“诛”、“剿灭”，是因为公正严明的舜对罪不当诛的恶人予以流放。范文正公《尧舜率天下以仁赋》中有：“内睦九族，善邻之志咸和；外黜四凶，有勇之风遐振。”好了，那么这8大恶人如果和8大灵兽来场火拼，我们就有的看了，可问题就在于寺胖会不会让它们加入机战……期待+祈祷吧！

先说四凶，为浑沌、穷奇、梼杌、饕餮。《史记卷一·五帝本纪第一》中记载，“昔帝鸿氏有不才子，掩义隐贼，好行凶慝，天下谓之浑沌。少皞有不才子，毁信恶忠，崇饰恶言，天下谓之穷奇。颛顼氏有不才子，不可教训，不知话言，天下谓之梼杌。此三族世忧之。至于尧，尧未能去。缙云有不才子，贪于饮食，冒于货贿，天下谓之饕餮。天下恶之，比之三凶。舜宾于四门，乃流四凶族，迁于四裔，以御螭魅，于是四门辟，言毋凶人也。”



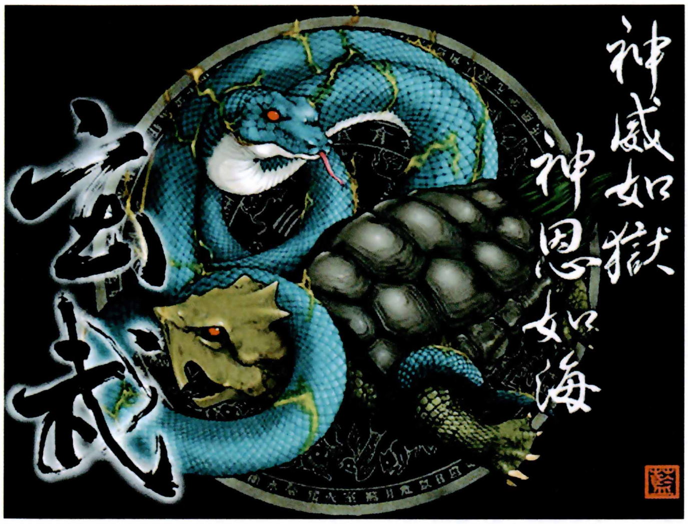

其实这也挺好看懂的，不过为了照顾不习惯古文的朋友，还是翻译一下吧！我无意中翻到了现成的译注（译者：解惠全、张德萍），已经说得再明白不过了，就干脆引用一下吧：“从前帝鸿氏有个不成材的后代，掩蔽仁义，包庇残贼，好行凶作恶，天下人称他为浑沌。意思是说他野蛮不开化。少皞也有个不成材的后代，毁弃信义，厌恶忠直，喜欢邪恶的言语，天下人称他为穷奇，意思是说他怪异无比。颛顼氏有个不成材的后代，不可调教，不懂得好话坏话，天下人称他为梼杌，意思是说他凶顽绝伦。这三族，世人都害怕。到尧的时候，尧没有把他们除掉。缙云氏有个不成材的后代，贪于饮食，图于财货，天下人称之为饕餮，意思是说他贪得无厌，天下人憎恨他，反他与上面说的三凶并列在一起称为四凶。舜在四门接待四方宾客时，流放了这四个凶恶的家族，把他们赶到了边远地区，去抵御害人的妖魔，从此开放了四门，大家都说没有恶人了。”这“四恶”在《轩辕剑》的里页又出现，大宇还为它们绘制了图像(不过都是怪物)，有兴趣的玩家可以翻出来找找(都是高级怪物，在后面才会出现)。




四罪为欢兜、共工、三苗、鲧。《史记卷一·五帝本纪第一》中记载，“欢兜进言共工，尧曰不可而试之工师，共工果淫辟。四岳举鲧治鸿水，尧以为不可，岳强请试之，试之而无功，故百姓不便。三苗在江淮、荆州数为乱，于是舜归而言于帝，请流共工于幽陵，以变北狄；放欢兜于崇山，以变南蛮；迁三苗于三危，以变西戎；殛鲧于羽山，以变东夷：四罪而天下咸服。”《尚书·舜典》中的文字略有不同：“流共工于幽州，放允兜于崇山，窜三苗于三危，殛鲧于羽山，四罪而天下咸服。”

再次引用解惠全、张德萍的译注：“欢兜曾举荐过共工，尧说“不行”，而欢兜还是试用他做工师，共工果然放纵邪僻。四岳曾推举鲧去治理洪水，尧说“不行”，而四岳硬说要试试看，试的结果是没有成效，所以百官都以为不适宜。三苗在江、淮流域及荆州一带多次作乱。这时舜巡视回来向尧帝报告，请求把共工流放到幽陵，以便改变北狄的风俗；把欢兜流放到崇山，以便改变南蛮的风俗；把三苗迁徙到三危山，以便改变西戎的风俗。把鲧流放到羽山，以便改变东夷的风俗：惩办了这四个罪人，天下人都悦服了。”

除了翻译，我这里再多解释一下。共工大家都熟悉，据古籍载他是“人面蛇身、朱发”，与颛顼争帝位不成而“怒触不周山”的就是他了，最后弄得“天柱折、地维绝。天倾西北，故日月星辰移焉，地不满东南，故水潦尘埃归焉”，还得让女娲来补天收拾烂摊子。《尚书·尧典》里，共工作尧的水官，尧评价他“静言庸违，象恭滔天”，意思说，话讲得好听，做起事来邪僻，表面上恭敬，实际上无法无天。古代神话中，共工为水神，不过看来就是稍微神话了一下实际的水官共工。《山海经·海内经》：“炎帝之妻，赤水之子听(言夭)生炎居，炎居生节并，节并生戏器，戏器生祝融，祝融生共工。”这里说共工竟然是炎帝的三世




孙，火神祝融之子！《左传·昭公十七年》：“共工氏以水纪，故为水师而水名”。《管子·揆度》：“共工之王，水处什之七，陆处什之三，乘天势以隘制天下”。《淮南子·本经训》：“舜之时，共工振滔洪水，以薄空桑”。古籍中关于共工的记载这么多，无非说他是水官或是水神，总之与水有着说不尽的渊源。

至于欢兜，则是共工的同伙，也是一个好行凶恶，满口仁义的坏蛋，替共工说好话的就是他了。

而三苗则很可能不是一个人，而是一个南方的部落，又称“苗民”、“有苗”，主要分布在洞庭湖（今湖南北部）和彭蠡湖（今江西鄱阳湖）之间，即长江中游以南一带。。《战国策.魏策》：“昔者，三苗之居，左彭蠡之波，右有洞庭之水，文山在其南，而衡山在其北。恃此险也，为政不善，而禹放逐之。”《淮南子.缪称》：“禹执干戚舞于两阶之间，而三苗服。”梁启超认为，三苗的苗就是蛮，系一音之转，尧舜时称三苗，春秋时称蛮。有的学者认为，现代的苗族就是三苗的后裔。而章太炎、吕思勉等持不同看法，认为现代的苗族与三苗无关。

鲧本是颛顼氏的后代，治水不成而被治罪。鲧治水的方法为堵，但由于水势过大而失败，直到禹以疏通的方法才将洪水制止。按照历史记载，舜把鲧流放到羽山，而《山海经·海内经》则曰：“鲧窃帝之息壤以堙洪水，不待帝命，帝令祝融杀之于羽郊”。息壤是一种能自己无穷地生长的土壤（自我繁殖——恶魔高达三大理论之一），鲧把它偷来来填堵洪水，帝就命祝融把鲧杀于羽山。

总之，两种说法中鲧都是因为治水失败才获罪的（这也就成就了大禹的事业），其悲惨结局是与羽山分不开的，这也是我国古代神话的一个特点，神话人物与现实人物是分不开的，很多情节都只是在现实基础上夸大一下，共工的故事也是如此。此外，《神异经》云：“东方有人焉，人形而身多毛，自解水土，知通塞，为人自用，欲为欲息，皆云是鲧也。”这里的鲧也是与水有关的，可见我国古代人民与水斗了很久。

有关四凶与四罪这8个恶人说了这么多，不知道对大家有没有用，不过请记住，玩游戏不是只有“玩”这么简单，这也就是玩游戏的人比不玩游戏的人聪明的地方。

**■文：机战世界·Amuro_zhou**




## 雷昂娜　游戏角色绝对通缉令

我们来继续上次的冷峻女话题。这一站要介绍的是被称为绫波MK2的雷昂娜。应该说95中八神的出现已经象征着KOF叛逆风格的开端，但真正使人感受到暴走与冷峻的压迫感的，还是96。这其中除了新形态的MAX版八稚女之外，最重要的因素正是雷昂娜——这个怎么看怎么像绫波的军人。由于某些方面的原因，我是玩到96后再接触EVA的，等到有足够的智商把这两者联系起来时，才发现96的新要素和EVA竟然如此接近。例如MAX版八稚女和初号机吞食十四使徒的场面；例如雷昂娜与绫波的形似神似；甚至，盖尼茨与元度相同的胡子茬……96在系统上被批评得很厉害，但它成功就成功在塑造了一批受人欢迎的新形象——暴走的八神在多数人眼里看来，也比不暴走的吸引人得多。

不过令人惊异的是，在98年NEOGEO的人气排行榜上，雷昂娜排到了历史性的第二位（第一是谁就不用我说了吧），远远超越了其他经典角色。这就是在98年仍然没有消退的EVA浪潮的表现。无论是什么样子的角色，只要把头发染染蓝，皮肤漂漂白，再少说说话，就全都能走红——这并不是说雷昂娜本人缺乏内涵，而是社会现象使然。人们只会去追逐角色们身上所共有的流行特质，而几乎完全忽视了各个角色独有的特点。这也导致了后来一些完全没有任何内涵的角色的出现……。

但是不管怎么说，雷昂娜在KOF历史上的地位是不可动摇的。毕竟她是大蛇篇故事的重要主线之一，其来源于哈迪兰暗杀术的狠毒招式和胜利动作也确实令人印象深刻，实用性更是一流，绝非那些花瓶角色可比。这也是到最后才让人想起她和绫波有相似之处的原因。

**■文：二灰狼罗克**



# 12星座 夏季排行 绝对精选



## 你是否能赢得幸福满点

## 恋爱篇 求爱之王 告白成功！

### 1 白羊座
2 射手座
3 摩羯座
4 水瓶座
5 处女座

第一名是恋爱季节即将到来的白羊，多出门遇到好对象的几率更高。第二名的射手将受到暗恋对象青睐。若还没有喜欢的人就多跟异性聊聊吧！第三名的摩羯因性感度提升而变得抢手，但要注意「打不死的苍蝇」也来靠近。第四名的水瓶原来就众星拱月但要小心遭横刀夺爱，行动隐密点好。第五名的处女特别受到年长异性呵护，即使是芝麻小事都可要求对方协助喔！最后一名的天蝎对异性的态度过于强硬。

衰尾星座 天蝎座

### 1 狮子座
2 白羊座
3 水瓶座
4 射手座
5 双子座

表现功力高强的狮子荣登第一名宝座。擅长表达情感但却毫不做作的直接告白。第二名的白羊悄悄学会营造气氛的技巧，求爱演出完美。第三名的水瓶采速战速决法，命中率极高，而欲拒还迎也是个不错的手段喔！第四名的射手抱着宁为玉碎的心态大胆出击一举成功。第五名的双子则是从朋友慢慢加温变成情人。而悲观的摩羯都还没出手自己就先放弃，当然也只有敬陪末座的份了。

衰尾星座 摩羯座

## 终于达成目的啦！结婚之王



### 1 水瓶座
2 狮子座
3 白羊座
4 摩羯座
5 射手座

第一名结婚运急速上升的水瓶，与相亲认识的人结婚的可能性极高。第二名的狮子主动求婚成功几率大增，值得鼓起勇气试试看。第三名的白羊很容易跟刚认识不久心地善良的男性闪电结婚。第四名的摩羯今年春夏极可能奉子成婚，虽然这是逼他就范最快的方法但也可能会有反效果！第五名的射手拿出最后通牒，直接告诉对方不结婚就分手吧！强迫他做出抉择。一厢情愿的处女求婚不成还招来麻烦呢！

衰尾星座 处女座

## 2003上半年度 人气男艺人排行榜

### 1 洼冢洋介（金牛座）
2 王力宏（金牛座）
3 福山雅治（水瓶座）
4 伊藤英明（狮子座）
5 反町隆史（射手座）

上半年具备自我主张与风格的人气男性就是以上五位。他们的星座命盘中代表成功的木星与土星在上半年正好与运行中的木星形成好角度才会入选前五名。这种人虽然性格顽固任性但也因此才能勇于表现自我。想要跟这种男性相抗衡，你就不能当个任人摆布的洋娃娃。除了明白表达自己的意见外，在穿着上也要拥有自我风格，切忌盲目追随流行。相亲时多注意对方沉默时的表情，你可由此发现他是否真适合自己。



## 2003上半年度 人气女艺人排行榜

今年春夏最受欢迎女艺人就是兼具温柔与坚毅的这五位。他们星座命盘中的木星、金星与运行中的木星形成幸运角度。虽然外形各不相同但他们的眼神都同样蕴含着过人的坚定。你若想要效法她们，首先就是要拥有自我风格不随波逐流。第一名的小S人气如日中天，俨然是偶像剧中不可或缺的主角。而菅野与柴崎更是从前年红到现在。米仓与松岛的知性美更是凝聚女性的支持。不浓妆艳抹也是重点喔！

### 1 小S（双子座）
2 菅野美穗（狮子座）
3 柴崎幸（狮子座）
4 米仓凉子（狮子座）
5 松岛菜菜子（天平座）

## 打工篇

### 1 天蝎座
2 双鱼座
3 射手座
4 白羊座
5 天秤座

第一名是长辈缘不错的天蝎，很受到上司及长辈提拔，有空就多找他们去喝个下午茶吧！相反的第二名的双鱼则是晚辈缘极佳，很会照顾后进的你当然也会受到他们的拥戴。第三名的射手有许多工作机会降临，藉机大展身手让大家都认同你的能力。第四名的白羊不论做什么都干劲十足，受到赏识的几率大增。第五名的天秤注意加强横向联系，提升公司内部对你的评价。再怎么努力都无法得到认同的就是金牛了！

衰尾星座 金牛座

1 射手座
2 天蝎座
3 狮子座
4 双子座
5 双鱼座

第一名是行动力与积极性超强的射手，做事越主动对你越有利。第二名是才华洋溢的天蝎，做起事来气势如虹再困难的工作都能达成目标，第三名的狮子专业过人，第四名的双子处理事情从不失手，只求做到最好。第五名的双鱼工作时注意力十分集中，表面上不起眼但私底下却相当活跃，不过要注意加强创意能力。做什么都很容易失败的金牛工作堆积如山，赶快搬救兵吧！

衰尾星座 金牛座



1 射手座
2 双子座
3 天蝎座
4 天秤座
5 狮子座

机运不错的射手荣登冠军，不论就业或转学都能发挥实力幸运中选。第二名是手段高明令人印象深刻的双子，以大企业为目标去努力，脱颖而出几率很高。第三名的天蝎事前针对公司与工作内容进行调查才能知己知彼百战百胜。第四名的天秤只要习得一技之长就能在朋友的帮助下找到理想工作。第五名是擅长自我推销的狮子，挤掉所有对手的魄力令公司震惊。巨蟹千万别辞职，要就业的话就找金融或食品业吧！

衰尾星座 巨蟹座

## 人际关系篇

1 双子座
2 巨蟹座
3 天秤座
4 金牛座
5 处女座

第一名是会话能力高超的双子，毫无交情的人只要聊过一次就能成为你自己的人脉。第二名是笑口常开的巨蟹，你的甜美笑容总是给人留下印象深刻。第三名的双子性随和不拘小节，跟谁都能很快就混得很熟。第四名的金牛对谁都一视同仁亲切对待，当然跟所有人都能相处愉快。五名是很会撒娇但也很能让人依靠信赖的处女。不擅长向人表达内心情感的双鱼，处于压抑状态下很想自我解放！

衰尾星座 双鱼座

## 魅力之王 即使沉默也一样吸引人！

1 天秤座
2 处女座
3 金牛座
4 巨蟹座
5 水瓶座

脾气好人缘佳的天秤荣获冠军，凝聚人力的你大概少有无聊的时候吧！第二名的处女看似弱不禁风，总让人想过来关心你一下。第三名是人气逐渐上升的金牛，表情再亲切一点的话人气会更旺喔！第四名是温柔体贴的巨蟹，大家总是不由得上门来找你帮忙疗伤止痛。第五名的水瓶只能吸引男性目光，而女性基于忌妒心态倒不是怎么认同你的魅力。敬陪末座的双鱼再不努力出声的话是没人知道你存在的！

衰尾星座 双鱼座

1 狮子座
2 天秤座
3 天蝎座
4 双鱼座
5 白羊座

第一名的狮子多半直觉未果就身先士卒，建议你保持自信更能提升领导能力。第二名的天秤自己无意但总被人推举出来，是个懂得听取意见的好领袖。第三名的天蝎在工作上擅长扮演整合角色，其实当参谋效果会比当领袖更好。第四名是经常提携后进的双鱼，晚辈们都对你马首是瞻。第五名的白羊震慑于你的威严。只要想强出头就会惹出麻烦的水瓶，劝你一旁凉快吧！

衰尾星座 水瓶座

## 财运篇

1 金牛座
2 巨蟹座
3 双鱼座
4 天蝎座
5 摩羯座

第一名的金牛擅长理财，利用独家的省钱秘方享受储蓄的乐趣。第二名的巨蟹属于积少成多的个性，把储蓄当作一种成就感。第三名的双鱼对东西的行情很敏锐，喜欢搜集广告或折价卷，购物绝对不吃亏，第四名是有点小气的天蝎，只要肯存钱就能轻易累积财富。第五名是最近不太爱出门的摩羯，可以省去不必要的支出，自然有余钱拿来储蓄。最近老是丢东西的双子零星支出增加不少，注意别太健忘喔！

衰尾星座 双子座

1 白羊座
2 摩羯座
3 处女座
4 狮子座
5 巨蟹座



第一名的白羊手气超顺，初次小赌的你绝对不会失手，第二名是中奖运很旺的摩羯，闲来无事就寄寄明信片吧！肯定不会让你失望。第三名的处女第六感非常灵验，买张自己选号的乐透吧！第四名的狮子可以尝试输赢差距很大的赌局，因为赢家一定是你。第五名的巨蟹跟在一定旁边吃红就好，就算口袋空空地去，照样让你有吃有拿。手气超背的水瓶劝你还是脚踏实地的好，想要以小搏大的你肯定是有去无回。

衰尾星座 水瓶座

1 天秤座
2 双子座
3 巨蟹座
4 处女座
5 金牛座

第一名的天秤只要是关于金钱投资方面的知识，你都会不惜一切努力学习以求获利。第二名的双子适合做兴趣方面的投资，你将会发现新的才能。第三名的巨蟹关于美容方面的花费千万别省，当你越有女人味时越会觉得投资是值得的。第四名的处女音乐艺术方面的投资可减轻压力并丰富心灵一举两得。第五名的金牛可捐款赞助贫苦学童，让精神充实，生活压力沉重的摩羯别着急，静待投资回收吧！

衰尾星座 摩羯座

## 2003年星座运势

—— 白羊座 ——

**◆保重身体，有健康才有机会**

在恋爱方面展现压倒性强势的白羊总排名第二。但过度活跃的你最好稍微收敛锋芒，让身体休息一下以免乐极生悲。

—— 金牛座 ——

**◆忌讳变化，努力保持现状吧**

运势低迷的金牛工作方面特别不顺，很容易以辞职来逃避现实。多出去走走或找朋友到家里聊一聊以减轻心理压力。

—— 双子座 ——

**◆不可嚣张，要满足现状**

在各个领域都相当活跃的双子总排名第五，但你的心里并不踏实，奉劝你时机未到啦！还是要知足珍惜眼前的幸福。

—— 巨蟹座 ——

**◆脚踏实地为上策**

运势稳定的巨蟹可趁着近来财运不错的时机好好存笔钱。要脚踏实地千万别为了追求刺激而破坏了得来不易的安定。

—— 狮子座 ——

**◆灵光一现就要马上采取行动**

越活跃越好的狮子遇到该做的事情就不要迟疑赶快行动，但要注意不可操之过急，好好地享受这段通向胜利的过程。

—— 处女座 ——

**◆请求援助，别孤军奋斗**

最近动不动就出错的你实在是不行喔！遇到意外状况时赶紧跟朋友求援，藉此可拉近人际关系，精神上也可得到安定。

—— 天秤座 ——

**◆运气取决于人，重视人际关系**

注重人际关系的人将可获得周遭朋友的协助并藉以提升工作运。但你最近存钱运不太好，不如把钱拿来投资活用吧！

—— 天蝎座 ——

**◆重视工作甚于私事**

工作运不错的天蝎做好把重心都放在公事上，出去玩乐只会浪费时间而已，不如把空闲的时间拿来加班力求表现吧！

—— 射手座 ——

**◆随时保持备战状态**

总体运势蝉联第一的射手好机会源源不绝。工作与恋爱皆有长足发展，但切莫松懈下来，做好万全准备别浪费时间。

—— 摩羯座 ——

**◆循着自己的步调默默加油**

恋爱、财运皆陷于低迷状态的你最好还是脚踏实地些，人比人气死人，坚持自我原则才不会让你的运气更加混乱喔！

—— 水瓶座 ——

**◆珍惜同性情谊，采取团队行动**

在恋爱方面发挥实力的你其他运势皆明显下滑。特别是与女性间的人际纠纷已经危及工作了，别忘记团队的重要性！

—— 双鱼座 ——

**◆人善被人欺，强势一点吧！**

不擅长沟通的双鱼就是缺乏魄力，人家怎么说你就怎么做，毫无主见。工作上的困扰可以找晚辈讨论效果会比较好。

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

# 全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast
Piaystation
Piaystation2
NINTENDO GAMECUBE
GAMEBOY GAME BOY ADVANCE
Wonderswan

天语：从来没有像看到日本NHK电视台拍摄的系列记录片《故宫的至宝》之后那样为自己是一个中国人而感到自豪。另外，重新打了打街机模拟器，感觉还不错，而当今的游戏就没有几个能看得上的。

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| PLAYSTATION 2 | | | | |
| 8月21日 | 眼镜蛇5 | サイドワインダー V | SLG | ASMIK |
| 8月21日 | 眼镜蛇5(限定版) | サイドワインダー V(限定版) | SLG | ASMIK |
| 8月21日 | 白中探检部 | 白中探检部(しらちゅうたんけんぶ) | AVG | TAITO |
| 8月21日 | SUNRISE英雄谭 | サンライズ ワールド ウォー from サンライズ英雄谭 | RGP | SUNRISE |
| 8月21日 | 女神计划(专业版) | プロジェクト・ミネルヴァ・プロフェッショナル | AVG | D3 |
| 8月28日 | 奇妙风格 | ワンダバスタイルDXみっくすパック | SLG | D3 |
| 8月28日 | 世嘉时代第一卷・廉价梦幻之星 | SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.1 PHANTASY STAR generation1限定 | ETC | SEGA |
| 8月28日 | 世嘉时代第二卷・廉价摩纳哥GP | SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.2 モナコGP | ETC | SEGA |
| 8月28日 | 世嘉时代第二卷・廉价梦幻ZONE | SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.3 ファンタジーゾーン | STG | SEGA |
| 8月28日 | 十二国记・红莲标・黄尘路 | 十二国记 红莲の标 黄尘の路 | AVG | KONAMI |
| 8月28日 | 赛马6 | WinningPost 6 | SLG | KOEI |
| 8月28日 | 花火百景（通常版/特典版） | 花火百景（通常版/特典版） | ETC | 日本娱乐放送 |
| 8月28日 | 夏梦夜话 | 夏梦夜话 | AVG | EA |
| 8月28日 | 四少女物语 | ワンダバスタイルDXみっくすパック | AVG | D3 |
| 8月28日 | ★ 凯歌之号炮 | 凯歌の号炮 | SLG | KOEI |
| 9月4日 | ★ 机动战士高达 | 机动战士ガンダム めぐりあい宇宙(限定版/记忆卡版) | STG | BANDAI |
| 9月4日 | 新最佳职业棒球 | 新ベストプレープロ野球 | SPG | EnterBrain |
| 9月11日 | 激斗职业棒球 | 激-プロ野球 水岛新司オールスターズ VS プロ野球 | SPG | SEGA |
| 9月11日 | AUTOMODELLISTA | アウトモデリスタ U.S.-tuned | RAC | CAPCOM |
| 9月18日 | 魔界英雄记MAXIMO | 魔界英雄记マキシモ ～マシンモンスターの野望～ | ACT | CAPCOM |
| 9月18日 | NHK教育台"天才诞生" | (ラクガキ王国シリーズ)NHK 天才ビットくん グラモンバトル | ETC | TAITO |
| 9月18日 | 骑龙骑士 | 龙ドラッグ オン ドラグーン | ACT | SE(史爱) |
| 9月25日 | ★ 卡拉OK革命第一集 | カラオケレボリューション(J-POPベストVol.1) | ETC | KONAMI |
| 9月25日 | ★ 卡拉OK革命第二集 | カラオケレボリューション(J-POPベストVol.2) | ETC | KONAMI |
| 9月25日 | ★ 卡拉OK革命第三集 | カラオケレボリューション(J-POPベストVol.3) | ETC | KONAM |
| 9月25日 | ★ 卡拉OK革命第四集 | カラオケレボリューション(J-POPベストVol.4) | ETC | KONAMI |
| 9月25日 | ★ 卡拉OK革命夜晚版2003 | カラオケレボリューション ナイトセレクション2003 | ETC | KONAMI |
| 9月25日 | ★ 卡拉OK革命2003年秋 | カラオケレボリューション(Autumn2003) | ETC | KONAMI |
| 9月25日 | ★ 世嘉时代第四卷・廉价太空哈利 | SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 スペースハリアー | ETC | SEGA |
| 9月25日 | ★ 世嘉时代第四卷・廉价战斧 | SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 ゴールデンアックス | ETC | SEGA |
| 9月25日 | 夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版) | 夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版) | AVG | ZeroSystem |
| 9月25日 | ★ 真・三国无双3 | プレミアムパック(真・三国无双3+真・三国无双3 猛将传) | ACT | KOEI |
| 9月25日 | ★ 真・三国无双3 | 真・三国无双3 | ACT | KOEI |
| 9月25日 | ★ 横行霸道3 | Grand Theft Auto III(グランドセフトオートIII) | ACT | CAPCOM |
| 9月25日 | 忍廉价版 | Shinobi PlayStation 2 the Best | ACT | SEGA |
| 9月25日 | 冒险少年部CLUB画报 | 冒险少年クラブ画报 | AVG | ジョルダン |
| 9月25日 | 中间 | INTERLUDE | AVG | NEC IC |
| 9月25日 | 太空侵略者筐体型手台同捆版 | スペースインベーダー筐体型コントローラ同捆セット | ETC | TAITO |
| 9月25日 | 能量空军瞄准打击 | エナジーエアフォース エイムストライク！ | SLG | TATIO |
| 10月2日 | 天外魔境II MANJI MARU | 天外魔境II MANJI MARU | RPG | HUDSON |
| 10月30日 | ★ 太鼓の达人3 | 太鼓の达人 あっぱれ三代目 太鼓型专用コントローラ『タタコン』同捆版 | ACT | NAMCO |
| 10月30日 | ★ 太鼓の达人3 | 太鼓の 人 あっぱれ三代目(ソフト单品) | ETC | NAMCO |
| 10月23日 | ★ 新世纪福音战士 绫波育成计画 阿斯卡补完 | 新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画 with アスカ补完计画 | SLG | ブロッコリー |

## XBOX

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8月 | 场地赛 | CIRCUS DRIVE | RAC | M$aa |
| 8月 | 城市疯狂3 | Midtown Madness3 | RAC | M$ |
| 9月18日 | 屠龙 | Dinosaur Hunting(ダイナソーハンティング)～失われた大地～ | ACT | M$ |
| 9月25日 | 幽灵侦察 | GHOST RECONS | ACT | M$ |
| 2003年春 | ★忍者龙剑传 | NINJA GAIDEN | FTG | TECMO |
| 2003年春 | 战斗妖精雪风 | 战斗妖精雪风 | SLG | AQUA |
| 2003年夏 | 打倒 | BRAKE DOWN | ACT | NAMCO |
| 2003年秋 | ★R赛车革命 | R-Racing Evolution | RAC | NAMCO |
| 2003年冬 | 雄蜂Z | Drone Z | | M$ |
| 2003年冬 | ★索尼克英雄 | SONIC HEROS | ACT | SEGA |
| 2003年 | 残酷的力量 | Brute Force | ACT | Digital Anvil |
| 2003年 | ★真女神转生NINE(NET对应) | 真女神转生NINE(NET对应) | RPG | ATLUS |
| 2003年 | 战场の出前持 | 战场の出前持 | ETC | M$ |
| 2003年 | NEVERLAND传说 | NEVERLAND SAGA | RPG | IEDA |
| 2003年 | 罪恶天空：复仇高速路 | CRIMSON SKIES：HI ROAD TO REVENGE | STG | M$ |
| 2003年 | ★真梦生活ONLINE | トゥルーファンタジー ライブオンライン | MMO | M$ |
| 2003年 | 魔牙灵 | 魔牙灵 (Magatama) | 未定 | M$ |
| 2004年 | 古烈的攫取(暂名) | Grabbed by the Goulies (暂名) | 未定 | M$ |
| 2004年 | Kameo(暂名) | Kameo(暂名) | 未定 | M$ |
| 2004年 | 天空 | 天空 -Tenku-(TM) 2 (暂名) | 未定 | M$ |
| 2004年 | 寓言 | Fable(暂名) | 未明 | M$ |
| 未定 | 城市赛车 | Project Gotham Racing2 | RAC | M$ |
| 未定 | 被攻击的王国2 | キングダムアンダーファイアII | 未明 | パンタグラム |
| 未定 | 光环2 | HALO2(ヘイロ 2) | FPS | M$ |
| 未定 | DOOM3 | DOOM3 | FPS | M$ |

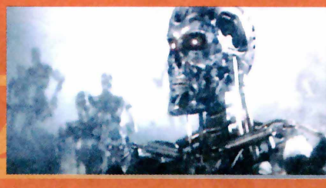
## NINTENDO GAMECUBE

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7月31日 | ★炸弹人LAND2 | ボンバーマンランド2 | ACT | HUDSON |
| 8月7日 | ★生化之维罗尼卡 | BIOHAZARD-CODE：Veronica-完全版 | AVG | CAPCOM |
| 8月8日 | 龙珠 | ドラゴンドライブ ディマスターズショット | 未明 | BANDAI |
| 8月8日 | 驱龙少年 | ドラゴンドライブ ディマスターズショット | 未明 | BANDAI |
| 8月29日 | 辛弗尼亚传说 | テイルズ オブ シンフォニア | RPG | NAMCO |
| 9月5日 | ★玛莉高尔夫·家庭赛 | マリオゴルフ ファミリーツアー | SPG | 任天堂 |
| 9月5日 | ZOIDS VS.2 | ZOIDS VS.2 | 未明 | トミー |
| 9月11日 | 激斗职业野球 | 激斗プロ野球 水岛新司オールスターズ VS プロ野球 | SPG | SEGA |
| 9月12日 | ★牧场物语·美妙生活 | 牧场物语 ワンダフルライフ | SLG | MARVLOUS |
| 9月25日 | 天外魔境II MANJI MARU | 天外魔境II MANJI MARU | RPG | HUDSON |
| 未定 | ★最终幻想·水晶之轮 | ファイナルファンタジー·クリスタル クロニクル | RPG | 任天堂 |

## GAMEBOY ADVANCE

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 8月1日 | ★幻想传说 | テイルズ オブ ファンタジア | RPG | NAMCO |
| 8月1日 | 阿拉丁 | アラジン | 未明 | CAPCOM |
| 8月7日 | 双魔 | DUAL MASTERS | 未明 | TAKARA |
| 8月7日 | 真拳胜负 | ボボボーボ·ボーボボ マジで!!·真拳胜负 | ACT | HUDSON |
| 8月8日 | ★超级机器人对战D | スーパーロボット対战D | FTG | Banpresto |
| 8月22日 | ★新约 圣剑传说 | 新约 圣剑传说 | RPG | 史克艾尼 |
| 8月29日 | BATTLE巨大鱼传说 | バトル×バトル～巨大鱼传 ～ | 未明 | スターフィッシュ |
| 9月4日 | GetBackers夺还屋～邪眼封印!～ | GetBackers夺还屋～邪眼封印!～ | 未明 | KONAMI |
| 9月5日 | 新流行物语 | 新きせかえ物语 | 未明 | Marvelous |
| 9月5日 | ★传说之斯特菲2 | 传说のスタフィー 2 | 未明 | 任天堂 |
| 9月12日 | 真·女神转生·炎之书 | 真·女神转生デビルチルドレン 炎の书 | RPG | ATLUS |
| 9月12日 | 真·女神转生·冰之书 | 真·女神转生デビルチルドレン 冰の书 | RPG | ATLUS |
| 9月18日 | 侦探学园Q | 探侦学园Q 名探侦はキミだ! | RPG | KONAMI |
| 9月22日 | 时髦公主3 | おしゃれプリンセス3 | 未明 | CultureBrain |
| 9月25日 | 魔探侦ロキRAGNAROCK | 魔探侦ロキRAGNAROCK | 未明 | JWING |
| 9月26日 | METALMAX回归2 | メタルマックスリターズ改 | RPG | NOW |

河北丰宁满族自治县真353迷「真美」：天语个人觉得，游戏不是以打出"满级"和"隐藏要素"为目的。练级是愚蠢的，因此你打不出来张角祝融孟获也无所谓，都打出来会腻的。




# 龙哥热线

阿诺知道T4不属于他。但T3的摄影师水平真是高。NHK"故宫的至宝"13DVDRIP让爱好中国文化的天语直流眼泪(S.E.N.S的BGM强极！)，而"小叮当"机器猫的9DVDRIP，也给本人补了一课。

## 本期龙哥提示情报：龙哥竭诚为读者服务

### 龙哥变戏法——玩转游戏机，比酷我最IN！

●天师：您好，我读电软已经好几年了，写信还是第一次，非常喜欢您办的科普园地栏目，让我长了不少知识，非常感谢！有几个问题向您请教：

（1）四月底刚入手一台PS2，但是我的PS2 39001型是MADE IN CHINA，而电源口却是欧版机型电源，这是否正常？

（2）我的三星17寸纯平显示器后有分量线插口但插口是探针形式，是否有对应的线或转换插口，能直接用否？？

（3）之前电软介绍的天敏电视卡能接AV线么？在WIN98界面下可好用？？

（4）PS2手柄的L3 R3已经不行了，游戏中有时自动，但我玩的时间并不长一天也就1–2小时，有时一天未碰，这样的手柄是否有属于JS所为？

（5）WE6FE中 R1+□ 低轨道挑射用不出，试了N百次也是不出，请问技巧在什么地方？为什么我就试不出来（有时对方守门员出击的大好机会，因不会低轨道挑射而浪费大好的机会）？

（6）又出了PS2 50000型套装，看后只觉眼前一黑，晕到在地，一连几天郁闷，痛苦中。心情极差！望快回信！　　（石家庄　陈晓泽）

▲答：1、MADE IN CHINA？不会吧？所有PS2的电源接口都是统一的，只是电压不同，这个没有关系。

2、那不是探针，而是BNC端子——这种端子虽说也是分量，但与PS2的RCA(民用莲花插)分量端子不同，因此无法直接使用，而且很少有转换装置能够实现把PS2的RCA分量连到BNC分量中。至少我没试过，不过如果是BNC的VIDEO疯子，倒是可以通过转换头接到BNC上使用。无论在电视监视器还是电脑显示器上，BNC端子都是高端器材才配备的，一般情况下没有什么用处，大家也不要太贪图什么"BNC"，只有专业或商业用途，才会用到它。

3、电视卡种类很多，不过，只有当你的电脑级别够高——比如内存显卡CPU都够劲，才能发挥出电视卡的威力。这不天语正准备让一个GGB的徒弟写一个"通过某种软件来提升电视卡在PC上的综合效能"的文章么。

4、若你是原装手柄，LR键都是可以修的，我就修理过，效果极好。但摇杆比较麻烦。不过如果是组装，倒也怨不得JS。我觉得组装手柄的摇杆没什么问题，主要是LR按键的问题。现在假PS2手柄非常多，还好我当初花了一百八买了个真品，L2/R2不是很灵，但我修好后，算得上非常非常好用的，伴我走过了GGB的苦修岁月。

5、这个问题不在回答范围内。你这个并不是低轨道挑射，此一技巧正确的按键应该是在守门员出击时，迅速而轻快地连点两下射门键——而这也不是非常容易使出来的，可能要具备一些运气。

7、本部有N个人已经买了自带PS2BB套件的50000型，为的就是玩FF11（他们还给家里申请了ADSL宽带），首当其冲的是PERFECT这位号称"我PS是5500型，PS2推出55000型时我就买"的达人。我觉得推出新型号虽然是好事，但买主机越早，享受越超前，不必顾虑。

●小弟向天师求助：

在WE6最终进化版中罗伯特·巴乔在什么地方可以找到呢？？

本人非常喜欢赛车游戏，请问GT3中怎么样才可以甩尾，并且怎么样甩尾才能像网上看到的那些动画里甩的一样好呢？手柄中的0键是什么用途？请务必帮忙！

"欧阳"<colo.3030@163.net>

▲答：1、本刊前几期已经介绍过了隐藏队员的得到，你查阅即知。

2 、GT的问题我拒绝回答。抱歉。

●天师，你好！在16期电软上终于发现了你的e-mail地址^–^！为什么不在一个明显的地方写下各个栏目的地址呢？

2.我有个小意见：何不建立一个玩家拍卖区，玩家把自己的二手货寄到电软，由电软的各编辑试一试质量和损害程度，从而玩家都放心！

3.小编工作辛苦了，好好努力！支持你 for 永远！

"zc zc"<hguujhwje@msn.com>

▲谢谢。是这样，由我们鉴定玩家的二手货，这个方案早在几年前就已经设想过了。不错我也认为这样会公平，但是现在事实的关键在于，我们会不会代玩家开办一个二手货中转站。

●天师，早！麻烦将这个问题转给潜水和玉米——如何用XBOX的EVOX中的XBMP播放RM各式的文件，如果不能，是否有其他能在XBOX上运行的软件能播放这种格式（除了LINUX上的），谢！

▲作者们早就告诉我，好像除了RM不能释放，其他的都能播。因为RM是其他公司的技术，电脑上的微软播放器是不能播的，则XBOX也一样放不了。至于其他的软件，目前还不清楚，感谢你支持科普园地。

●小天，今天看了16期电软，龙哥热线第1条那位读者提到的烧录器是GBA–？吧（你用黑方格挡了），用盗版卡带改造烧录卡也是电软上说的。难道你连自己单位的杂志都不仔细看吗？希望你了解后给那位读者答复。

的确X？、E？是最好的烧录器，电软也很'捧'这两款，我想天师你的烧录器也是白拿的用或是以低于市价的便宜价格买的吧，你应该为缺铁的大众多想想。

从这几期杂志可以看出，你们几个资格较老的小编和新小编相互不和，还有的对头意见蛮大的，希望不要带情绪到杂志中。

我知道你们每天面对游戏，估计玩游戏玩的都恶心了，可以理解。

"wyg0921"<wyg0921@sina.com>

▲多方情报早就指出，任天堂要重新设计GBA(SP)的对打通讯口，防止被烧录卡利用。只是官方没有指出，但相信快了，我想重申的是这并非空穴来风。烧录卡这种东西，强就是强，"捧"是没有用的，E？2本来就强，没什么好说的，不服你也出金手指啊？当然，以后中国可能还有更强的烧录卡，那我们只能走着瞧了。至于中低端，无论什么东西我一向的原则就是"回避"。编辑部人员相当团结，人员管理成本几乎为零。

●天师，你好！本人前几个星期购得PS2一台，觉得游戏画面比想象中相差甚远，唉！

1.我的电视是厦华的S2925（是听你说厦华彩电好，我才买哦！^—^），支持100Hz和1250线逐行扫描，可惜二者不可共全（1250线场频为50Hz，太闪啦！100Hz时，为625线）如果选择1 250线的话，画面会比625线好吗？？

4.场频，行频各是什么？？

5.16期所言，玩XBOX不用放盘是真的吗？果然神乎其技，请把改机详情登在"科普园地"里。

▲相信我的读者，您们真的吃亏了么？连编辑部大象都买厦华，我想我就不说什么了，我可不是厦华的托儿！你不要用1250，而用100Hz的625线较好。场频是刷新率。你必须好好看科普园地！

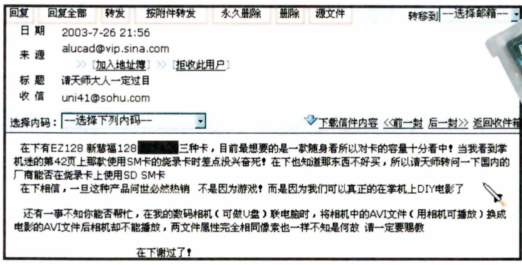



### 玩具饕餮·忍术全开的火影忍者

大家是否还记得今年5月GBA上那款"火影忍者NARUTO"的ACT作品吧！目前日本电视中动画已经播至四十余话了，人气还是蛮高的啊！这次介绍的"火影忍者COLLECTION"是2003年由日本BANDAI出品的以其为蓝本的人物角色小型COLLECTION，与大家熟悉的GUNDAM COLLECTION相似，就是人物角色的小型收藏用带底座雕像，与以前我们介绍的扭蛋有着异曲同工之处，盒式外包装很精致。其中拿着封印之书的鸣人和手持超级大刀的再不斩等形象都相当传神！展开你的忍术去"抢"一个回来吧！

以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供(010–65282550)

www.how-2-play.com


回复 回复全部 转发 按附件转发 永久删除 删除 源文件 转移到 --选择邮箱--
日 期 2003-7-26 21:56
来 源 alucad@vip.sina.com
>> [加入地址簿] >> [拒收此用户]
标 题 请天师大人一定过目
收 信 uni41@sohu.com
选择内码：--选择下列内码-- 下载信件内容 <<前一封 后一封>> 返回收件箱

在下有EZ128 新慧福128[redacted]三种卡，目前最想要的是一款随身看所以对卡的容量十分看中！当我看到掌机迷的第42页上那款使用SM卡的烧录卡时差点没兴奋死！在下也知道那东西不好买，所以请天师转问一下国内的厂商能否在烧录卡上使用SD SM卡

在下相信，一旦这种产品问世必然热销 不是因为游戏！而是因为我们可以真正的在掌机上DIY电影了

还有一事不知你能否帮忙，在我的数码相机（可做U盘）联电脑时，将相机中的AVI文件（用相机可播放）换成电影的AVI文件后相机却不能播放，两文件属性完全相同像素也一样不知是何故 请一定要赐教

在下谢过了！




第二代大容量卡，其实已经有了。价格注目？

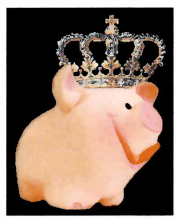
▲首先，你三块128，容量加在一起才384，还远达不到512甚至1Gb的容量。因此，如果你想用到GBA的MP3功能，必须买一块大卡，“看中容量”是可以理解的，也是你这类玩家应该追求的目标。

容量大当然爽。像你提到的MP3功能，不用多说，512Mb卡带FLASH容量就相当于电脑的64MB，是完全够用的，也是当前主流MP3随身听的标准容量。当然，你和MP3 PLAYER的区别在于你用的是GBA的扩展功能，只要给GBASP配个好耳机，效果会非常不错——我听过SP的高档耳机效果，确实可以。卡带容量大，还可以省去频繁烧制（或删除）游戏（或实用程序）的麻烦。

可能是我看错了，你是说在GBA上DIY电影？这个还比较嫩吧？毕竟我也算得上DVDRIP饭，我知道GBA能播放什么，不能播放什么。不要说GBA，就算是普通的PPC，想流畅播放电影也绝非易事（需要强力DIY能力。VirtuaDub……）如果你自己通过目前尚不过硬的转换软件把电影文件转成.GBA再用SP播放，有些自寻烦恼。想想GBA的发色吧——因此，我只解释大容量卡。

但是也许以后配合大容量FLASH卡，GBASP会有更多的扩展实用功能。

另外，你的相机如果能拍AVI，那便无法在电脑上播放，除非你的电脑有这种AVI的CODEC，也就是“解码”。AVI文件属于MPEG4，但是却对应N种的编码规格，单纯从“AVI”这三个字母，你是看不出什么的。要看其是用DIVX还是XVID或是其他专有的压缩方式，才知道是否能播放。如果你的相机能直接存成MPEG格式的影像，那就不存在什么问题，拿到电脑上就能播了。






黄金的太阳，我们的太阳，都是正版哩！哈哈哈，号称光感应装置，比普通的卡高出一小截。游戏商搞怪的同时，还不忘警告别让阳光直射眼睛。

天语最终还是在模拟器上体验到游戏。ROM强行破解了太阳，可以自主调光。则烧录卡也是可以玩的。

**教训**：虽然GBA并不是很费电，但平均一日5小时，一个月下来也是一笔不小的开支。于是我决定用1号电池代替5号电池，这样就经济多了。成功！后又想到拿可充电手电筒来做电源，这样就能更经济了。刚把线接上，只听GBA“咔”的一响（类似正常关机的声音）指示灯也没亮，再试不灵。安上两节5号“南孚”仍然无效。（天：请大家从中吸取“教训”）

我的GBA就这样死了吗？现在正在待修中。现请教天师：1、GBA内部有无保险装置。比如防漏电、防过电、防逆向电流等。2、依你所见，我的GBA哪儿出了问题？（手电筒OP3—45V，也有可能是+，－极接反）。请务必解答，跪谢。（天：当然有过载保护电路，好修）

一战友喜得PS2，却只能配上一台七寸黑白电视机（效果可想而知）。他的机器有完美直读，他却说安装完美直读后，不能兼玩PS，是这样吗？（天：当然可以玩，有开机方法的） （军营小卒）

71916部队 张大磊：不同型号的PS2，读盘能力完全相同。新型号只会进化，不会退步——成本降低，是量产与主机内部结构调整的综合结果。至于游戏画面，则更无差异。

## 手写信，电子信，都重要

●首先祝天师天天快乐！

1、我的ps2是39001型，在开机画面时为什么左下方有个白色的小方快，我朋友家的机子就没有此现象请问这是什么原因？

2、《真三国无双2猛将传》是否会出中文版？

3、ps2的usb接口有何用？我的机子加个硬盘大概需要花多少钱？

最后期待pc版光环的发售。

（南通 许志峰 7.27）

▲1、这个应该是你家电视的毛病吧？你这问题我“搞不懂”、“不知道”。2、有可能。不过现在都到猛将传3了。3、USB？哈哈，问对人了老兄，本部三位电软大兄入手PS2的50000MB/NH型BB最终形态PS2。同时F11和N张WebMoney点卡入手。在本部局域网试玩，感觉日本人对网络还是不太通，什么DNS乱设一气，也不知是否对应局域网！？横竖“难连”就“一个字”！天语正琢磨进行端口映射，不知会否好点？PS2的USB是接键盘进行网游的。PS2的50000型BB机器，确实没什么噪音，整合了上网套件和硬盘也很方便。而大家对纯网络游戏F11也确实喜欢。不过说实话，登陆时可真是够麻烦的。

单加硬盘也不贵，玩正版吧。

●龙哥：1、在GBA《机战R》中，我明明按照攻略上的顺序，用多蒙K了东方不败，又让真盖塔净化了其身上的DG细胞。可是，在我方队伍名单中，我依然看不见他的大名。难道我的GBA模拟器出了问题？在GBA掌机中能收东方不败吗？

2、上次信中提到的倒放才能玩的PS机，我前几天发现，它的光头是蓝色的，问了同学，说是坏掉的前兆，是真的吗？我虽然花了冤枉钱买了“极品机”，但光头的离去的打击实在太大（因为换光头太贵），我受不了啊！

3、你们有自己的网站了吗？因为有时给你们写信的人太多，我的总是又不太有针对性，所以害怕石沉大海，不如上网方便。

4、其实这点并不算问题，我是想感谢龙哥能够在百忙之中抽出时间看我的信，上次能中奖，简直是我做梦也梦不到的事。所以，我在此再次谢谢你。此外，我还想问一下，因为……我是从1998年开始买《电软》的，1998年以前的只有两本，现在打PS的异度装甲遇到麻烦，想找攻略看呢！

（福建福州 郑王彪）

▲哈罗！1、我帮你问写攻略的人就是了。2、PS光头本来就应该是蓝色的，同学在耍呢，而且现在PSONE就跟不要钱似的，换光头还不如买整机。3、网站计划一时不明，但不会建BBS。4、如果你收到了USB转接器，那我就放心了。异度装甲在中国有同人联盟的，你可以具体提问，我来帮你找人回答。

●看了这期杂志才知道“天师”＝“斗13”＝“龙哥”，哇塞，好大的一个惊奇呀！

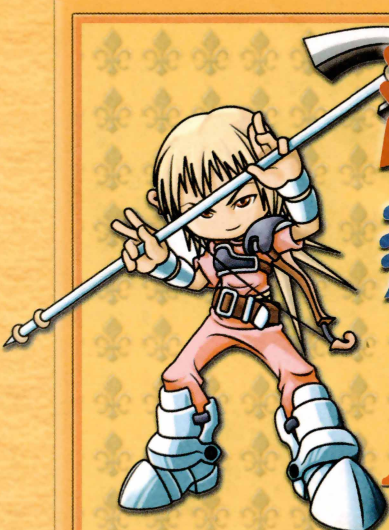
看了E3光盘是Halo2的影像，虽然看不太清，但是心里更加坚决了买XBOX的决心，呵哈嘿嘿～，说到这里我就很开心啦，现在我最想买的游戏机不是别的就只XBOX（我现在只有DC、GBA、NGP）。原版机的好处就是能上XBOX的游戏网络，我想以后中国也应该会有XBOX的游戏网络，但据说改了机的XBOX不能上其网络。改了直读的机子那好处自是不用我多说了。

问题：1、我想请龙哥帮我参考下到底买哪种机器。我只有买一台机器的钱，又想上网玩又没有那么多钱玩正版，哎！极度矛盾ING。2、还有一个问题我家DC在读一些D版游戏时会出现进入游戏画面后自动退回到开机状态的现象，这是什么原因？3、最后一个问题，曾经介绍的雷将军USB转换器在哪有卖，大概多少钱一个？ （FANS：舒迪云）

▲1、我觉得还是XBOX吧，拿出点超前意识来。我周围很多弟子都已经体验到HALO的妙处。2、是光头的问题，该清清了。3、此乃威震海外的超弩级名品，天师个人推荐的头号法宝，国内只限网购。

### 感谢部队战士对电软的支持

本期连续收到很多部队战士的来信，天语都已经打了字，就是没有地方登了。某部陈永生读者，虽然天语很愿意帮你寄电软，但还是别“信夹款”。



# 游戏新作情报 全机种

# NEW GAME SOFT LINE UP

Contents


太鼓之达人3 ........ 122
鲁邦三世·大海中的秘宝 ........ 123
山脊赛车革命 ........ 124
荣誉勋章·日出 ........ 125
马里奥高尔夫·家庭旅行 ........ 125
吃豆(名称待定) ........ 126
凯歌之号炮 ........ 126
最终幻想·水晶编年史 ........ 127
牧场物语·美好生活 ........ 128
科林麦克雷拉力赛4 ........ 128

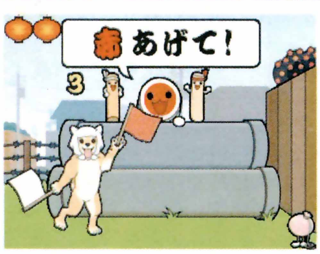

## PS2 太鼓之达人 3

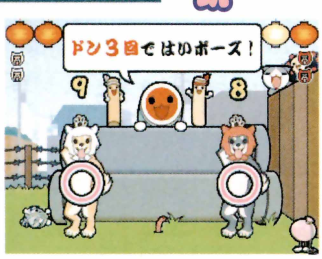
NAMCO　2003年10月25日
音乐ACT　价格未定

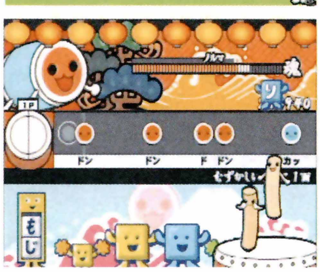
在日本取得了巨大成功的音乐游戏《太鼓之达人》要推出新作了。和其他音乐游戏的新作一样，本作的更新主要就体现在大量的全新鼓曲，有兴趣的可以看看右边的表格。还有就是加入了一些丰富多彩的迷你游戏，不过MASCAR看了半天也没看明白是啥意思，还是等游戏出来再说吧。

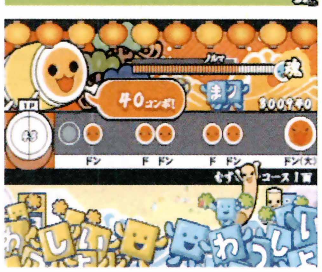


对记忆力的一次大挑战
快来和自己的朋友一起玩



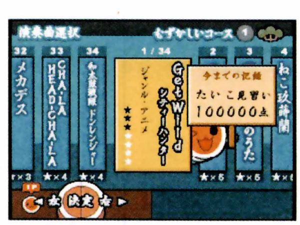



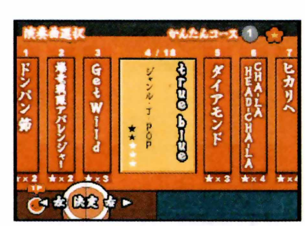





### 登场曲目不断增加中……

| 曲名 | 类型 |
|---|---|
| 佐贺县 | J-POP |
| GOOD BYE 夏男 | J-POP |
| ね～え? | J-POP |
| true blue | J-POP |
| 明日への扉 | J-POP |
| UFO | J-POP |
| パラダイス银河 | J-POP |
| Diamonds ―ダイアモンド― | J-POP |
| Rhythm and Police 踊る大搜查线 | ドラマ |
| なんでだろう ～两さんバ ジョン～ | アニメ |
| ヒカリへ ONE PIECE | アニメ |
| CHA-LA HEAD-CHA-LA ドラゴンボールZ | アニメ |
| Get Wild シティーハンタ | アニメ |
| もりのくまさん | 童谣 |
| いぬのおまわりさん | 童谣 |
| 爆龙战队アバレンジャ | 战队 |
| 北酒场 | 演歌 |
| ドンパン节 | 民歌 |
| 六甲おろし | 应援歌 |
| 交响曲第5番「运命」 | クラシック |
| 「カルメン」组曲1番 终曲 | クラシック |
| 歌剧「アイーダ」より凯旋行进曲 | クラシック |





## GC 鲁邦三世·大海中的秘宝

BANDAI　2003年7月31日
AVG　6800日元

根据日本著名大人气动画改编的游戏马上就要在NGC上登场了。对于这个系列的动画，本人实在是没怎么看过，只是听了星川明人对本作的强力推荐。最近的事情实在太多，还是等有空闲时间了找DVD看看吧，各位玩家还是先看看画面吧。









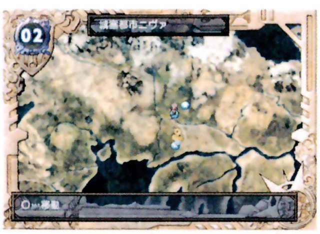
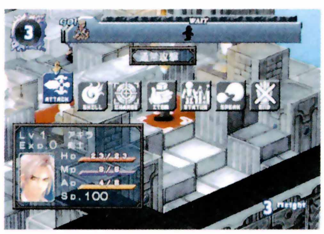


鲁邦三世 再度出击

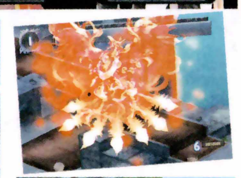
## PS2 新纪幻想

IDEA FACTORY　2003年10月
SRPG　价格未定

该游戏以“奈霸大陆”为舞台，玩家可选择多个角色经历不同的情节，使玩家更易沉浸在这个架空世界中，就是以前那个圣魔战记的续作，不过游戏类型以及人物有所改变。再加上该系列的灵魂人物“西罗”的复活，更是该作成为不可错过的佳作！限定版更附送精彩的人物设定集，并可随机的到从9个人物中的5个的“TRADING CARD”。






## GC 天才BIT君GLADIATOR BATTLE

TAITO　2003.10
ACT　5800日元

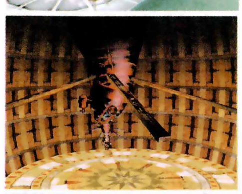
根据日本NHK教育台“天才BIT君”的人气节目“gladiator battle”为题材制作的“涂鸦对战游戏”，正是面向NGC和PS2发售了。

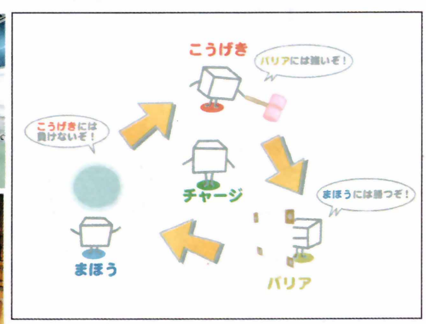
在该作中大家可以体验到电视节目中的兴奋。在游戏内的“BITcinema”中，大家可以学习制作gladiator battle的基本要点。决定颜色和轮廓，合成零件，自己制作富于原创性的怪物。

怪物的战斗基本上分成3种：攻击、障碍、魔法。









属性相克 乐趣无穷

## XB 恐龙猎手

| 微软 | 发售日未定 |
| --- | --- |
| ACT | 价格未定 |

### 向凶猛的恐龙射出无情的子弹吧！

微软最近公布了一款以猎杀恐龙为主要内容的游戏，游戏的画面很出色，各种恐龙张开大嘴的感觉确实很吓人。不知道这种对恐龙的杀戮是否有意思，要等游戏发售后才能知道，自己……算了把。



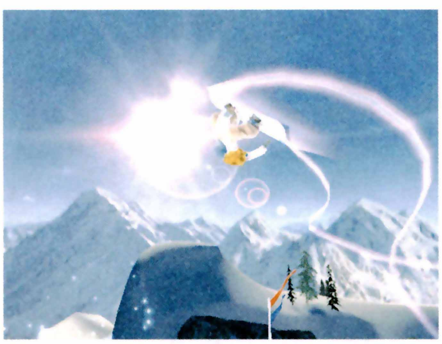



## PS2 SSX 3

| EA | 发售日未定 |
| --- | --- |
| SPG | 价格未定 |

最强的滑雪游戏又有新图片放出，这个全机种制霸的体育游戏，能否在欧美市场上取得令人满意的成绩，现在还无从得知。





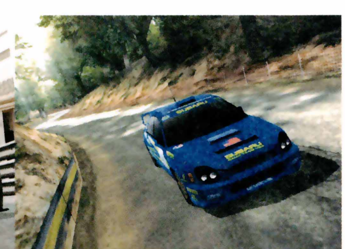


## PS2 山脊赛车革命

| NAMCO | 发售日未定 |
| --- | --- |
| RAC | 价格未定 |

### 最具速度感，最爽快的赛车游戏新作即将到来！

山脊赛车新作有大量超大高清晰画面放出，不过游戏的系统仍然是没有啥消息。希望这次横跨三大主机的山脊赛车能够保留以前那种爽快的感觉，让我们拭目以待吧！虽说还不知道啥时出。





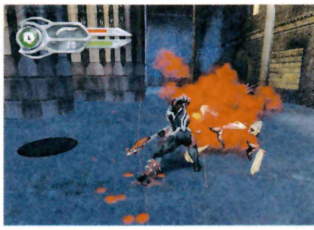
## PS2 荣誉勋章·日出

EA 2003秋
STG 价格未定

### 誓与夜魔侠一争高下的动作游戏

前几天刚刚向朋友借来了D5版本的《夜魔侠》来看，大吐。一方面D5版本画质缩水严重，但更主要的原因则是那暗无边的画面。看完影片没几天，就碰上了这个游戏，画面太暗，而且看上去动作也不咋样。还是推荐给那些喜欢《夜魔侠》的朋友来看吧。





## PS2 智慧女神计划专家版

ACT 2003年8月
5800日元

这个由日本超级明星藤原纪香出任主角的动作游戏推出后反响很一般，不过现在又要推出一个专家版。难道有人玩这个也是专家？看来我是绝对没戏了。





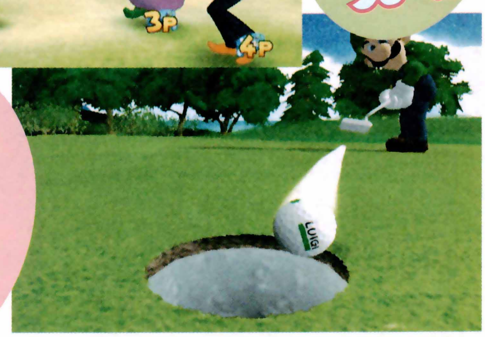

## GC 马里奥高尔夫·家族旅行

任天堂 2003年冬
SPG 价格未定

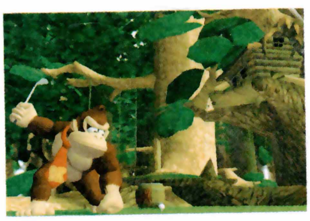
马里奥高尔夫又公布了一些新的画面，这次的新画面除了大量的人物比赛场面外，还公布了游戏的菜单。从菜单上看本作可以与好友任意组队进行对抗，真是让人流口水的游戏呀……




分组对抗 乐趣无穷



这个会是老鹰球吗？







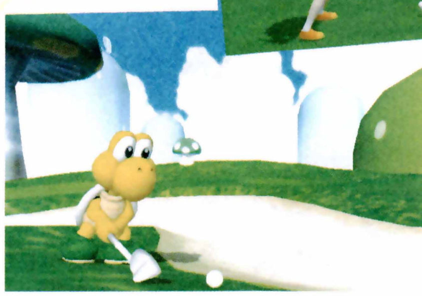














## PS2 吃豆(名称待定)

NAMCO　　发售日未定
TAB　　价格未定

**黄色的小精灵马上就要回来了！经典游戏回归！**

伴随我们很多玩家度过幸福童年的经典游戏现在终于要在NGC上再现了。时代虽然在进步，早期那平面简单的画面已经进化成了华丽的立体画面，但是我们仍然能够看到当年吃豆那依稀的影子。希望这个游戏能让我们找回那已经失去的童年，也希望那个黄球球能永远留在我们心中。

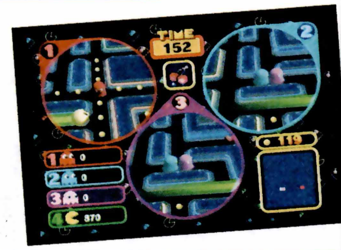



**经典明星 长久不衰**





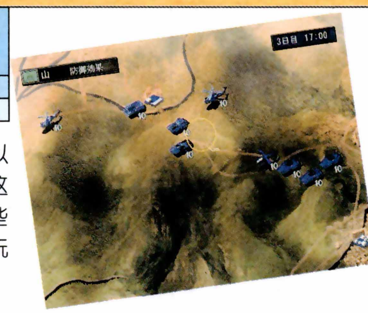


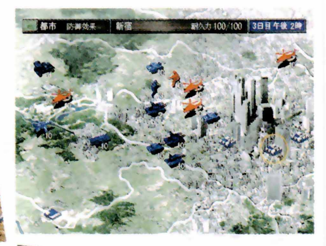


## PS2 凯歌之号炮

光荣　　2003年8月25日
SLG　　6800日元

这个移植自PC上同名战略游戏的作品终于确定了发售日期和价格。本作以假想的未来世界为主要战场，登场兵器不仅包括了现役的著名武器，比如F-15战斗机等等。光荣的战略游戏一向很出色，所以MASCAR对本作充满信心，相信这样的战略游戏一定不会让我们这些战略迷失望。先前的PC版偶已经玩过，感觉……强！











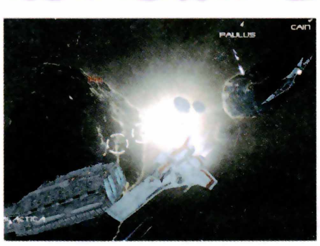


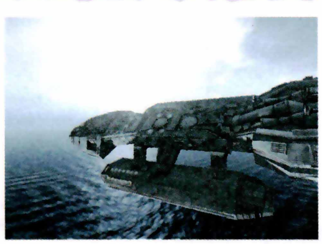
## PS2 战斗之星

不详　　发售日未定
SLG　　价格未定

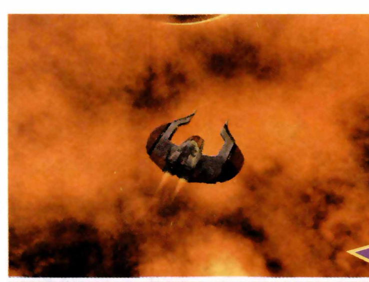
从韩国网站上找到了这个全新概念的战略游戏，这个即时战略游戏采用了全3D的设计，玩家如果有PC的话，可以找到一个游戏叫做《家园》。这个游戏与其很像，别的本人就看不出来了。

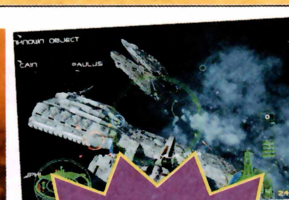
**全3D的即时战略游戏即将在PS2上登场**

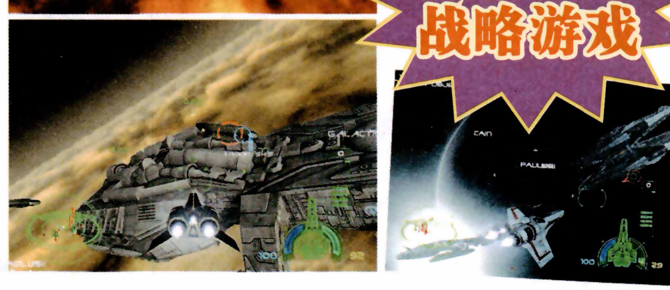




**全新概念战略游戏**





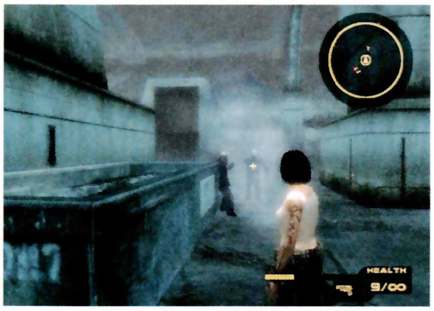


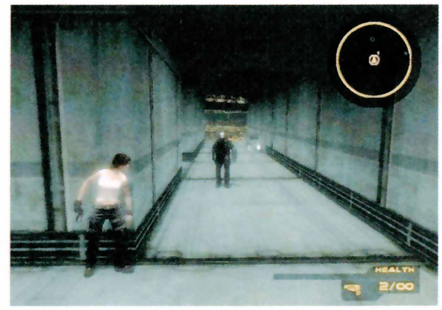
## XB 猎头者·救赎

| | |
|---|---|
| ACTIVISION | 发售日未定 |
| ACT | 价格未定 |

最近这种3D的动作游戏实在是看得太多了，大有泛滥之势。这个《猎头者》的续作据说还算是不错，只可惜前作MASCAR没有玩过。所以本作还是推荐给那些真正有兴趣的玩家吧。







## GC 最终幻想·水晶编年史

| | |
|---|---|
| SQUARE-ENIX | 2003年8月8日 |
| RPG | 6800日元 |

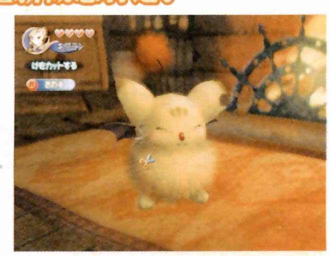
### 快来在水晶的世界中展开宏大的冒险吧！

估计大家看到这期新作情报的时候，FF水晶编年史已经发售了，但是这些最新公布的画面还是会让那些没有NGC的玩家眼馋。最近对ff系列兴趣非常浓厚，主要就是因为买了PS2 BB+FF11。




**最终幻想回归任天堂，全新概念打造。**



## XB 速度与疯狂

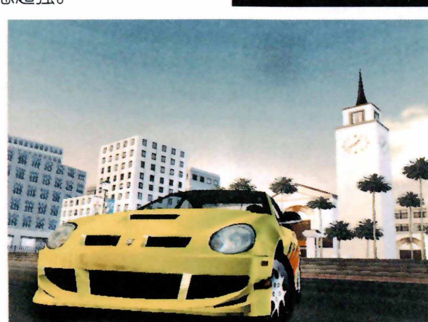
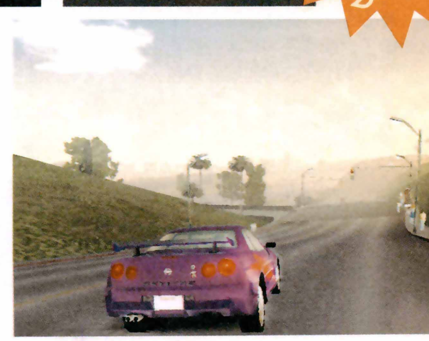
| | |
|---|---|
| 不详 | 发售日未定 |
| RAC | 价格未定 |

最近在XBOX游戏介绍网站上看到了这个赛车游戏，由于网站上都是韩文，所以制作厂商不清楚。不过感觉XBOX上面的赛车游戏素质普遍很高，别的不说，光是看名字就知道该游戏的速度感超强。





**超快速度 激情感觉**

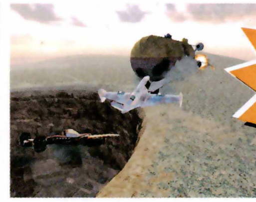




## XB 狂野空战

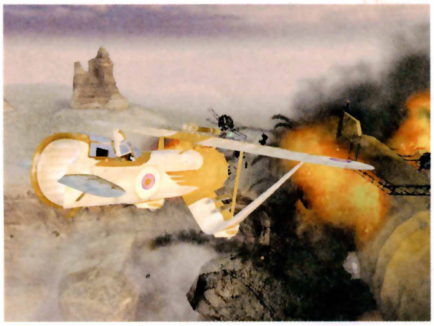
微软 2003年冬
STG 价格未定

微软的空战射击游戏有新的画面放出。这个空战游戏采用的都是老式战斗机，从画面上看应该不属于那种主观视点坐舱类型的。希望这个风格略显怪异的游戏能取得令人满意的成绩。





壮观场面







## GC 牧场物语·美好生活

任天堂 2003年9月21日
SLG 6800日元

在太阳升起之前起床，与大自然一起生活，随着天气和季节过着有喜有忧的日子，这就是让人体验农场生活的《牧场物语》。从小孩到大人全都非常喜欢的该系列终于即将推出新作。本作最大的特点就是“时间的流逝”。玩家是从拜访“忘却谷”一个古老的牧场，开始生活的，整个游戏一共描写了近30年的牧场生活。

照顾动物，种植作物，恋爱，养育孩子等等，这30年共分成6个章节，如同一段真实的人生。



←在自己的家中享受生活乐趣。



←和可爱的奶牛在一起。








种植



饲养



育成

## XB 科林麦克雷拉力赛车4

不详 发售日未定
RAC 价格未定

### XBOX上最优秀的拉力赛车游戏即将诞生

著名的科林麦克雷拉力赛车要推出新作了，前作在XBOX上受到了广泛好评。本作从公布的画面来看，画面素质没有什么本质的提高，可能在前作就已经把制作的底力完全发挥了出来，值得期待。







←注意后面的尘土。









全真实场景


电玩新势力DVD 4
3大主机浴血拼杀
3
42部游戏大作精选养眼！
2003年游戏盛典最快速最全面最权威的报道！
超值定价 10元
真DVD品质高素质享受
永远站在游戏业界视听最前沿！
8月10日全国上市
次世代传媒联盟 电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取





**烧卡利器巨型企划 古今中外一网打尽**

**GBA、GG、NGP、WS……多到让你想象不到**

**暑期掌机大作完全攻略一期登完!!不可不看!!**

《我们的太阳》、《鬼武者战略版》、《幻想传说》、《光明之魂2》等集体“晒太阳”

**光盘影像《封神榜》展露国内掌机玩家游戏独门秘籍**

# 掌机迷

POCKET GAMER



ISSN 1006-5032

17

9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP



E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177



他权利的文字，图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。 广告经营许可证：京西工商广字0055号



零售价9.8元



GAME SOFTWARE 2003年第17期 总第117期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究